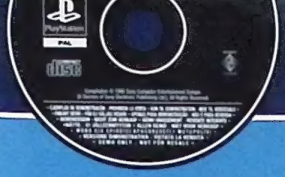


EXKLUSIVA SPELBARA DEMON PÅ CD:N
ALONE IN THE DARK IV, ABE'S EXODDUS, MEDIEVIL 2, MUSIC 2000, ASTERIX MEGA MADNESS, TOCA 2, DESTRUCTION DERBY

SVENSKA PlayStation Magasinet

NUMMER 44
JULI 2001 PRIS: 59:50:-

STÖRST I SVERIGE

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

LÄS VÅR STORA RECENSION AV KUNGEN BLAND BMX-SPEL!

RED FACTION

BÄSTA PS2-SPELET HITTILLS? VI HAR RECENSIONEN!

BLACK & WHITE

EN FÖRSTA SMYGTITT PÅ SPELET SOM LÅTER DIG LEKA GUD!

TÄVLA OCH VINN:

SPEL, SKATEBOARD OCH HETA *QUAKE III*-PRYLAR

RECENSIONER

DUKES OF HAZZARD 2
FORMULA ONE 2001
UEFA CHALLENGE
EVERGRACE
MED FLERA

MD Medströms Dataföring AB
TIDSAM 0740-07
07
7 388074 005958

SVERIGES OFFICIELLA PLAYSTATION-TIDNING

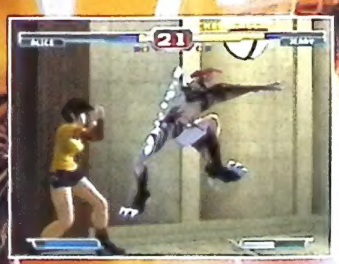
UNLEASH THE BEAST...

"The Showering light effects, freak show fighters and mindless destruction of every fighting arena available should guarantee this game a place within the hearts of beat-em-up fans" *Official Playstation 2 magazine*

"Bloody Roar really rocks! the character animation is stupidly fast with fantastic lighting effects." *Power*

"A mighty fine kick-fest that deserves a place in your gaming collection." *PS!2*

BLOODY ROAR 3™



www.saitek.com/promo/broar.htm

PlayStation.2

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Virgin INTERactive
www.virgininteractive.co.uk

www.kemedia.com
K.E. Media hänvisar till närmaste återförsäljare på tel. 08-445 50 50

K·E·MEDIA

©2001HUDSON SOFT ©EIGHTING 2001 ILLUSTRATION: NAOCHIKA MORISHITA / CARAMEL MAMA Published and distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd

SVENSKA PlayStation Magasinet

UTGIVARE: Medströms Ålandia AB

REDAKTION:
Chefredaktör: Andreas Frisk
Layout: Anna Clason och Lena Lauren

ANSVARIG UTGIVARE:
Jonas Svensson

VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR:
Björn Lorentzi

MEDARBETARE:
Gustav Bjarneby
Therese Friberg
Mikael Zethelius

ENGELSK REDAKTION:
Mike Goldsmith, Mark Donald, Nick Moyle, Milford Coppock, Liv Kvello, Dan Mayers, Catherine Channon, Richard Keith, Lee Hall, Andrea Toal, Steve Owen, Andy Lowe, Alex Cooke, Jonathan Davies, Aaron Taylor, Chris Buxton, Zy Nicholson, Pete Wilton, Steve Merrett, Al Bickham, Jes Bickham, Kieron Gillen, Nadine Pittam, Paul Rose, Richard Keith och Simon Middleweek

TRYCK: Hansaprint Åbo, Finland

PRENUMERATION:
Helår (12 nummer): 529 kronor
Halvår (6 nummer): 299 kronor
Titel Data AB
112 86 Stockholm
tel: 08–617 23 80
www.prenservice.nu

ANNONSBOKNING:
Anders Rinaldo, tel: 08-692 66 19
Mikael Olovsson, tel: 0470-703 113

Medströms Dataförlag AB
112 85 Stockholm
Tel: 08–692 66 00 **Fax:** 08–650 97 05
E-post: psm@medstroms.se
Hemsida: www.medstroms.se

Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor eller prenumerationsfrågor per telefon.

Tidningens innehåll är © 2001 Medströms Dataförlag AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognised. ISSN 1403–4336

Articles in this issue translated or reproduced from Official UK PlayStation Magazine, copyright Future Publishing Ltd, England 2001. All rights reserved. For more information about this and other Future Publishing magazines via the World Wide Web, contact www.futurenet.co.uk

TS-kontrollerad upplaga

LEDARE

BÄST JUST NU:
Unreal Tournament
SÄMST JUST NU:
Space Records, Stockholm

Ingen rast och ingen ro. Vi jobbar för fullt här på redaktionen för att ni skall ha något att läsa i hängmattan, på stranden eller var ni nu kan befinna er. För er som befinner er framför tv-spelet så är månadens CD full av sysselsättning.

Responsen på PSM-mästerskapen som vi hade i förra numret har varit bättre än förväntat. Det visade sig att det var många läsare som ville visa PlayStation-Sverige vad de går för. Eftersom vi vill att ni skall ha kul så har vi utökat PSM-mästerskapen i detta nummer. Nu har du chansen att vinna fullversioner av alla spelbara demon som finns på demoskivan.

Ni som läste vår recension av *Alone In The Dark IV* i förra numret av Svenska PlayStation-Magasinet har säkert sett fram emot att få spela demon på månadens CD och den läsare som klarar demobanan snabbast vinner ett alldeles eget exemplar av spelet.

PlayStation2-ägarna får vänta till i september på en egen version av spelet. Vår spelbara demo kanske inte räcker till dess, men den kan ge er en liten försmak av vad ni har att vänta er. Håll utkik efter recensionen av *Alone In The Dark IV* till PlayStation2. För att ingen skall behöva känna sig diskriminerad på grund av konsoltyp skall vi se till att ni får chansen att vinna även detta spel.

Många läsare har efterfrågat mer PlayStation2-material och minst lika många vill inte alls läsa om Sonys nya maskin. Som det ser ut nu så kan vi tyvärr inte göra två tidningar. Vi försöker hitta en bra balans så att alla kan hitta något som är läsvärt. De tips och guider vi har haft i tidningen har hittills fokuserat på enbart PSone, detta skall det bli ändring på från och med nästa nummer.

På sidan 18 hittar ni en smygtitt på *Black & White*, ett spel som många har väntat på. Spelet skulle ha släppts i Sverige i slutet av juni. Tyvärr så måste vi meddela att det inte kommer att bli så. Samma vecka som detta skrivs fick jag besked från den europeiska distributören att *Black & White* inte kommer att släppas förrän i höst. Förseningen beror på att producenten Lionhead vill att spelet skall få samma genomslagskraft som PC-versionen och vill därför lägga ner mer tid. Det är ju positivt att det satsas på att göra ett perfekt spel men det är dock tråkigt för alla som spetsat in sig på att få leka gud i sommar.

Trevlig läsning!

ANDREAS FRISK

Andreas Frisk, Chefredaktör

UR INNEHÅLLET NUMMER 44 JULI 2001

Red Faction 26
Här kan du läsa varför vi är mycket nöjda med *Red Faction*.

Black & White 18
Smygtitt på PC-spelet som är på väg till PSone - på gott och ont.

Tips 54
Vi bjuder på guider till både *C-12* och *Final Fantasy IX*.

Tävling 10
Vinn *Quake III* till PS2 samt en massa sköna prylar.

Tävling 13
Hjälp oss att bli av med tjugofem stycken *Gift* till PlayStation2.

Recensioner 25
Vi ger dig som vanligt pålitliga recensioner på de senaste spelen till PSone och PlayStation2.

FÖR KOMPLETT INNEHÅLLSFÖRTECKNING
VÄND PÅ SIDAN

SVENSKA PlayStation Magasinet

INNEHÅLL

NUMMER 44
JULI 2001

PROVSPELAT

Asterix Mega Madness 12
Dave Mirra Freestyle BMX 14
Maximum Remix
Roswell Conspiracies: Aliens, 16
Myths And Legends

ANALYS

BLACK & WHITE 18
Exklusiv smygtitt på Peter Molyneuxs mycket efterlängtade spel.

RECENSIONER

Red Faction (PS2) 26
Gift (PS2) 28
Formula One 2001 (PS2) 30
Crazy Taxi (PS2) 31
Tiger Woods PGA Golf Tour (PS2) 32
Evergrace (PS2) 32
UEFA Challenge 35
Mat Hoffman's Pro BMX 36
Dukes Of Hazzard: 45
Daisy Dukes It Out
Army Men: Omega Soldiers 46
Army Men: Lock 'N' Load 46
Omspel
Medievil 2 47
Micro Maniacs 47
Music 2000 47
Ape Escape 47
Silent Bomber 47
TOCA 2: Touring Cars 47
Pocket Price
Mary King's Riding Star 48
Checkmate 48
Card Shark 48
Jetracer 48
Gubble 48
Prism Land 49
The Hunter 49
Kart Challenge 49
Lord Of The Jungle 49
The Sword Of Camelot 49
Anastasia 49

VARJE MÅNAD

NYHETER 6
Mikael Zethelius rapporterar från PlayStation-världen.
TIPS 54
Guider till *C-12* och *FFIX*.
INSÄNDARE 52
MÅNADENS CD 71
TÄVLING 10
Vinn *Quake III Revolution*!
TÄVLING 13
Vinn PlayStation2-spelet *Gift*!
TÄVLING 50
Vinn skateboard och biljetter till Swedish Skateboard Series.

sidan **18**

BLACK & WHITE
Hur är det egentligen att vara gud? Vi har tittat närmare på spelveteranen Peter Molyneuxs nya spel till PSone.

sidan **36**

MAT HOFFMAN'S PRO BMX
Vi skärskådar *Mat Hoffmans Pro BMX*, ett cykelspel som definitivt kommer att tilltala de som fastnade för *Tony Hawk's Pro Skater 2*.

sidan **60**

FINAL FANTASY IX
Har du kört fast eller är rollspel något nytt för dig? Kanske den här tiosidiga guiden kan hjälpa dig vidare i detta spel.

18 BLACK & WHITE

EURO DEMO 72

ALONE IN THE DARK
Spelbar

Shadow Island är ingen plats för lätt-skrämda personer.

ABE'S EXODDUS
Spelbar

Återknyt bekantskapen med den här gröna snyggingen.

MEDIEVIL 2
Spelbar

Knyt din knotiga näve och fäkta loss på både spöken och demoner.

MUSIC 2000
Spelbar

Det blir inte lättare än så här att göra hitlåtar .

DESTRUCTION DERBY
Spelbar

Reglerna är enkla: förstör allt!

ASTERIX MEGA MADNESS
Spelbar

Är katapultracing något för dig?

TOCA 2
Spelbar

Provkör denna bestseller.

ISS PRO EVOLUTION 2
Video

Om du inte har köpt detta spel än så kanske denna video får dig att bli sugen.

MORT THE CHICKEN
Video

Mort och de andra hönshjärnorna.

THE SIMPSONS WRESTLING
Video

Doh!

LÄS MER PÅ SIDAN 71

NOTISER

Square + Namco + Enix=sant

De tre japanska företagsjättarna Square, Namco och Enix har allihop köpt upp tio procent av vardera företag och därmed slutit en pakt sinsemellan. Detta samarbete innebär att dessa tre ska hjälpas åt att hitta smidiga sätt för att ge ut sina titlar både i Japan och i resten av världen. Dessutom ska Namco och Enix få använda sig av Squares PlayOnline-nätverk i sina respektive produkter. Xenosaga som ni kan läsa om har möjliggjorts tack vare denna allians.

Ny DVD-fjärrkontroll

Under året kommer Sony att släppa en egentillverkad DVD-fjärrkontroll till PlayStation2. Förutom fjärrkontrollen får köpare dessutom en skiva med nya DVD-drivrutiner som möjliggör en rad nya välkomna finesser, exempelvis att kunna spola fram och tillbaka i olika hastigheter. Paketet kommer först släppas i Australien men antagligen leta sig hit relativt snart.

Få en PS2 på köpet

Nu är det inte långt kvar tills ni längtande bilspelsfantaster får lägga vantarna på den gigantiska automobilorgien *Gran Turismo 3: A-Spec*. Som ni säkerligen redan vet behöver man säklart en PlayStation2 för att njuta av spelet, och Sony har kommit med en smart lösning. Inom kort kommer man runtom i världen kunna få *Gran Turismo 3: A-Spec* på köpet när man skaffar sig en konsol. Exakt när detta smidiga paket kommer finnas tillgängligt i Sverige är inte känt ännu, men håll utkik.

Skyldiga 2D-prylar

Det tvådimensionella slagsmålsspelet *Guilty Gear X* fick många hakor på fall när det för några månader sedan släpptes till Segas Dreamcast-konsol och kallades av vissa det snyggaste 2D-spelet som någonsin gjorts. I linje med flertalet Dreamcast-titlar som konverteras till PlayStation2 kommer även *Guilty Gear X* snart att dyka upp på den svarta lådan. Vi får bara hoppas att det tar sig hit till Europa förr eller senare.

SONY BYGGER UT SIN KONSOL

PLAYSTATION2 SOM DATOR?

På den stora E3-mässan som ägde rum förra månaden höll Sony en omfattande presskonferens där de berättade om sina framtidsplaner, med kärleksbarnet PlayStation2 i fokus naturligtvis. Särskilt många nya spel kom inte på tal, man valde istället att låta PlayStation-fenomenets upphovsman Ken Kutaragi berätta om företagets planer för själva konsolen.

Att Sony tänker låta PlayStation2 anslutas till Internet för att möjliggöra bland annat onlinespel visste ni säkert redan. Det ska även bli möjligt för PlayStation2-ägare att surfa på internet, och för att göra den biten så smidig som möjligt har Sony slutit avtal med bland andra Netscape och Realmedia.

Ni kanske dessutom har hört att en 40 gigabyte stor hårddisk skall släppas som tillbehör, men utökningen av hårdvaran slutar inte där. Man vill marknadsföra PlayStation2 mer som en kraftfull dator än bara en spelkonsol, och därför kommer såväl en mus som ett tangentbord och en LCD-skärm släppas samtidigt framöver. För att komplettera dessa tillbehör ska även en PlayStation2-version av datoroperativsystemet Linux säljas av Sony vilket gör att man nästan kommer kunna använda sin konsol som vilken dator som helst. Dessutom ryktas det om att man kommer att släppa en ännu större hårddisk om 40-gigabytemonstret blir en succé. När alla de här tillbehören kommer finnas tillgängliga i svenska butiker är svårt att säga i nuläget, men om allihop letar sig hit kan vi säkert räkna med att se dem innan årsskiftet, om vi har tur.

Visst är det positivt att dessa tillbehör att kommer finnas tillgängliga, men frågan är om Sony verkligen tjänar på att marknadsföra PlayStation2 som något annat än en spelkonsol. Det får framtiden utvisa. ■ **MZ**

Ken Kutaragi med sin fina hårddisk.

Lyckan ler mot er som har suktat efter *Xenogears*, som aldrig lanserades i Europa. Square jobbar på efterföljaren *Xenosaga*.

UPPPFÖLJAREN TILL XENOGEARS

EPISKT ROLLSPELSPROJEKT

Squares episka och komplexa historia *Xenogears* är fortfarande utan tvekan ett av de mest storslagna rollspel som någonsin gjorts. I det hundratalet timmar som spelet pågick ifrågasattes såväl religiösa som filosofiska resonemang, allt inneslutet i en klassisk berättelse om kärlek och kamp. Men trots allt detta letade sig sorgligt nog aldrig *Xenogears* till Europa. Men nu kommer en uppföljare; *Xenosaga*.

Denna gången är det förvånande nog inte längre Square som håller i trådarna utan ett dotterbolag till Namco kallat Monolith, vars utvecklingsdivision består till största delen av Squares gamla *Xenogears*-team.

Riktigt hur *Xenosaga* kommer anknyta till sin föregångare är inte helt säkert i skrivande stund. De mer klassiska fantasy-miljöerna verkar ha ersatts med rymdstationer och farkoster, men de gigantiska mekaniska robotarna ser ut att finnas kvar intakta. Nya huvudkaraktären heter Shion Uzuki och är, hör och häpna, en kvinnal Om inte annat är det trevligt med lite blygsam könskvotering i den annars så mansdominerade rollspelshjältebranschen.

Musiken i *Xenosaga* står den begåvade mästerkompositören Yasunori Mitsuda för och låtarna spelas upp av inga mindre än Londons symfoniorkester. Dessutom ska man i spelet precis som i *Final Fantasy X* använda sig av röstskådespelare för att göra världen ännu mer levande. Grafiskt sett ser Namco ut att känna sig lika hemmastadda som vanligt med hårdvaran. Alla filmsekvenser i *Xenosaga* kommer att spelas upp i själva spelmotorn och man ämnar använda sig av extra detaljerade karaktärsmodeller under de filmsekvenserna. För att få plats med allt detta har Namco beslutat att ge ut spelet på hela två DVD-skivor, vilket utan tvekan innebär att det kommer röra sig om ett herrans stort äventyr.

Xenosaga ser ut att vara ett monstruöst och spännande rollspelsprojekt. Om det visar sig att spelet lever upp till den höga standarden satt av sin föregångare så har vi alla mycket att se fram emot till nästa år. ■ **MZ**

NYTT FRÅN SKAPARNA AV *CRASH*

PLATTFORMSACTION PÅ PS2

Om det är en särskild genre där spelbibiblioteket till PlayStation2 brister en smula är det bland plattformsspelen. Det ska nu Naughty Dog, skaparna av allas vårt favoritpungdjur Crash Bandicoot, göra något åt. Deras nya ambitiösa projekt går under namnet *Jak & Daxter: The Precursor Legacy* och ser ut att kunna smälla det mesta i plattformsspelsväg på fingrarna.

Jak och Daxter är namnen på figurerna som utgör den lustiga och charmiga duo som glatt hoppar och skuttar genom ett av de överlägset vackraste spelen som visats upp på PlayStation2 hittills.

Miljöerna är inget annat än häpnadsväckande och man kan se såväl färgsprakande böljande kullar som rinnande floder långt borta i horisonten. Naughty Dog har även lagt ned mycket möda på animationerna för att få rörelserna att bli så smidiga och följsamma som bara möjligt.

I grund och botten är *Jak & Daxter: The Precursor Legacy* i klassiskt 3D-plattformspel i stil med *Mario 64* och *Spyro the Dragon*, en stämpel som man inte sticker under stol med då utvecklarna tydligen försöker briljera med hög kvalitet snarare än ren innovation. Vi kan inte annat än att önska Naughty Dog lycka till med spelet, om inte annat för vår egen skull. ■ **MZ**

NÄSTA DEL I *TEKKEN*-SERIEN

JÄRNNÄVETURNERINGEN FORTSÄTTER

Många *Tekken*-fans som desperat suktade efter något nytt blev nog aningen besvikna på *Tekken Tag Tournament* till PlayStation2 eftersom spelet mest innehöll slagskämpar från de tidigare spelen i serien. Men Namco ämnar givetvis mätta alla munnar så nu är *Tekken 4*, den sanna uppföljaren, äntligen under produktion.

En uppsjö av nya karaktärer som till exempel Steve Fox ska givetvis stoppas in samtidigt som man behåller de mest populära såsom Hwoarang, Paul, Law, och så vidare. Men alla karaktärerna har gjorts om designmässigt från grunden. Borta är de glänsande, polerade ansiktena från forna *Tekken*-spel och in kliver slagskämpar som ser arga, härdade och slitna ut. Den största spelmässiga skillnaden ligger i dock att arenorna nu är avgränsade. Tidigare har man som bekant kunnat backa tillbaka hur långt som helst, men nu kommer de oförsiktiga alltså att kunna tryckas in i hörn, alternativt falla ur ringen.

Bilderna på *Tekken 4* som Namco släppt är allihopa ur arkaden och det är svårt att veta huruvida PlayStation2-versionen kommer se ut precis så här. Men vi får helt enkelt ta och lita på att de sluga grafiktrollkarlarna på Namco lyckas få till en ny häpnadsväckande hemmaversion i *Tekken*-serien. De har ju lyckats varje gång hittills, eller hur? ■ **MZ**

KALLE ANKA OCH *FINAL FANTASY*?

KOMBINATION PÅ HÖG NIVÅ

***Kingdom Hearts* kommer troligen att reta både en och annan puritan.**

För en tid sedan utannonserade Square och Disney överraskande nog att de skulle påbörja ett samarbete som skulle resultera i minst ett spel. Månader gick och det blev tyst om deras mystiska pakt, men nu vet vid äntligen vad de har pysslat med tillsammans det senaste året.

Frukten av samarbetet heter inget mindre än *Kingdom Hearts* och handlar om en problemtyngd pojke vid namn Sora. Sora är dock inte den ende som har det svårt i *Kingdom Hearts*. I det magiska Disney-riket har kung Musse kidnappats, och radarparet Kalle & Långben ger sig ut för att leta efter sin kära försvunne kung. Det ena leder till det andra och när Soras vägar korsas med Kalles och Långbens beslutar de sig allihop för att slå sina påsar ihop och äventyra tillsammans.

Detta är upptakten till spelet som två av de mest ansedda underhållningsföretagen i världen gått samman för att skapa, och med ett stort utvecklingsteam på över 100 personer vet man att både Square och Disney menar allvar. På det grafiska planet är spelet i klass med *Final Fantasy X*, om inte ännu bättre. Vi får se vad företagens insatser leder till när *Kingdom Hearts* släpps på PlayStation2 nästa år.

NOTISER

Monster dubblas på PS2

Konami har beslutat att utveckla ett *Dual Monsters*-spel till PlayStation2. *Dual Monsters* är vid sidan av *Pokémon* den absolut mest populära monsteruppfödningstrenden i Japan, och Konami har sålt ohyggliga mängder av de tidigare Game Boy-spelen. Det finns i dagsläget inga som helst planer på att ta hit hela Konamis monstersamlarfluga, men man vet ju aldrig. *Pokémon* lyckades ju - minst sagt.

Warhammer-spel på gång

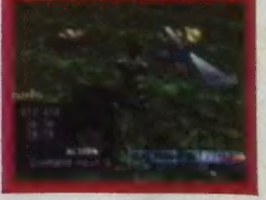
THQ har nyligen säkrat rättigheterna till *Warhammer 40000*, vilket antagligen innebär att det snart kommer ett eller flera (troligen flera, det är ju THQ vi snackar om) PlayStation2-spel som utspelar sig i sådan miljö. För er som aldrig hört talas om spelet, så kan vi berätta att *Warhammer 40000* är ett av de mest populära penna-och-papper-rollspelen som finns på marknaden. Förhoppningsvis vet THQ vad de gör och lyckas överföra konceptet till TV-spelsformat utan problem. Det lär ge sig.

Fler skäl att slåss

Att det efterlängtade *Tekken 4* är på gång kan ni läsa strax intill, men Namcos våldsamheter på PlayStation2 slutar inte där. En uppföljare till det omättligt lovprisade Dreamcast-slagsmålsspelet *Soul Calibur* är nu nämligen under utveckling. Det blir alltså den tredje delen i *Soul Edge*-serien, i vilken det första spelet som ni kanske minns släpptes på PSone för några år sedan. Inget preliminärt datum för *Soul Calibur 2*, som det inte helt överraskande kallas, är ännu satt.

Ännu ett *Grandia*

Tidigare rapporterade vi att en PlayStation2-konvertering av det välsfipade Dreamcast-rollspelet *Grandia II* var under produktion. Nu visar det sig dessutom att Game Arts tillsammans med nya partnern Enix håller på för fullt med en tredje del i serien till PlayStation2, som går under det tillfälliga arbetsnamnet *Grandia X*. Det blir mycket *Grandia* framöver med andra ord.



NOTISER

Snabbare med hårddisken

Nu står det äntligen klart hur Squares stortitel *Final Fantasy X* kommer att använda sig av den kommande PlayStation2-hårddisken. Istället för att spelet som många kanske trodde skulle använda utrymmet för att lagra information som inte ryms på minneskortet, ska hårddisken istället brukas för att minska laddningstiderna. När man sätter igång *Final Fantasy X* laddas viktig spelinformation över från DVD-skivan till hårddisken, där den blir snabbare att komma åt. Om denna finess fungerar som det är tänkt, så kommer vi nog kunna vänta oss att se den i många andra storspel framöver. Mer om *Final Fantasy X* efter att det har släppts i Japan.

Nytt försök med *Legaia*

Sony är i full färd med att utveckla en PlayStation2-bunden uppföljare till rollspelet *Legend of Legaia*. Det gamla PSone-spelet blev aldrig någon riktig hit, men man hoppas att del två ska lyckas där ettan misslyckades. Något som dock skilde spelet en aning från mängden, var de actionfyllda realtidsbaserade striderna, ett inslag som man smart nog valt att behålla i tvåan. Förhoppningsvis spenderar utvecklingsteamet lite mer tid på spelmanuset eftersom det tveklöst var den punkten som *Legend of Legaia* föll på. Vi återkommer med mer info när det releasedatum börjar närma sig.

Twisted Metal online!

Om bara någon månad kommer det härligt överväldsamma bilsprängarspelet *Twisted Metal Black* till Sverige, och senare i år släpps dessutom ett tilläggspaket i form av onlinespelsmöjligheter som påbyggnad.
I grundversionen kommer man att kunna spela upp till fyra personer på samma PlayStation2-konsol, men utbyggnadspaketet ska alltså tillåta betydligt fler förare att ta upp kampen mot varandra. *Twisted Metal Black* blir därigenom ett av de första spelen som stödjer Sonys planer för onlinespel.

SNART KAN VI PLASKA FRAMFÖR TV:N

BARA VANLIGT VATTEN

Alla ni som någonsin suttit på en jetski vet hur skönt det kan kännas att skumpa fram över de böljande vågorna i hög hastighet. Klassikern *Wave Race* till Nintendo 64-konsolen lyckades återskapa den känslan relativt troget och i höst släpper Nintendo en uppföljare.

Men Rainbow Studios och Infogrames ska se till att vi PlayStation2-ägare inte blir utan ett spännande vattenskoterspel. Deras försök *Splashdown* handlar alltså om att fara fram över vågorna på en jetski och tävla mot andra åkare om att komma först i mål; ungefär som i ett motorcykelspel fast på vatten. Precis som i *Wave Race* ska man förutom att bara gasa på för fulla muggar även kunna göra massor av olika farliga hopp och tricks på sin vattenskoter. Man har dessutom lyckats snappa upp Sea-Doo-licensen då alla skotrarna stolt bär deras märke, och banorna är lagda i kända orter runtom i världen.

Den överlägset största utmaningen i att göra ett vattenbaserat racingspel är att få till någorlunda trovärdigt vatten, och Rainbow Studios kämpar för fullt med matematiska vattenalgoritmer och fysikaliska regler för att vi ska få känna oss riktigt sjösjuka i *Splashdown*. Personligen längtar jag redan till hösten då det släpps. ■ **MZ**

Trixa loss på en jetski.

DEN CHARMIGA SERIEN ÅTERVÄNDER

VILDA VAPEN I VILDA VÄSTERN

***Wild Arms* är en rollspelsserie som tråkigt nog alltid hamnat lite i skymundan. Både del ett och två var ett par riktigt bra rollspel som aldrig fick den uppmärksamhet de förtjänade, mycket på grund av att båda spelen släpptes ungefär samtidigt som Squares stora *Final Fantasy*-titlar. Sony hoppas nu i och med seriens tredje del att fler rollspelare ska få upp ögonen för den unika vilda västern-influerade spelvärlden som omsluter *Wild Arms*-serien.**

Den senaste trenden inom spelgrafik verkar vara så kallad "cel-shading"; att använda färg och streck på ett särskilt sätt för att skapa ett tecknat utseende. Även teamet bakom *Wild Arms Advanced Third* verkar gilla denna finess skarpt då de har använt sig av tekniken för att få till en klassiskt sagolik serietidningslook. Sony lovar dessutom att spelsystemet ska kräva en god portion strategiskt tänkande. Inget intensivt hamrande på X-knappen för att vinna striderna här inte.

Exakt vad denna tredje PlayStation2-bundna del kommer handla om får vi se, men om Wild *Arms Advanced Third* blir lika charmigt som sina två föregångare kan jag utan tvekan rekommendera er alla att hålla ett öga på det. ■ **MZ**

Sony hoppas på *Wild Arms Advanced Third*.

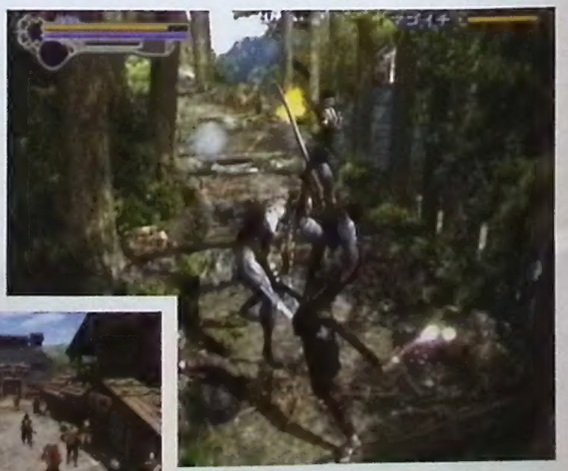
ÄNNU FLER DEMONER ATT DÖDA

SAMURAJACTION DEL TVÅ

Knappt har Capcoms stämningsfulla samurajäventyr *Onimusha* hittat hit till Europa innan det börjar tisslas och tasslas ljudligt om en uppföljare.

Onimusha 2 kommer även det att utspela sig i Japan men cirka 10 år efter sin föregångare; det vill säga år 1573. Spelaren axlar denna gången rollen som Yagyuu Juubei, en japansk välkänd samurajlegend som står redo med sitt skarpa svärd. Men det är inte bara spelkaraktärens identitet som är hämtad från verkligheten. Precis som i del ett har man modellerat hjältens utseende kring en känd japansk skådespelare. Denna gången är det den nu avlidne skådisen Yusaku Matsuda som utgjort inspirationen. Dessutom står den i Japan kände filmmusikkompositören Taro Iwashiro för spelets toner.

I övrigt väntas uppföljaren gå i samma fotspår som *Onimusha* med 3D-karaktärer ovanpå minutiöst detaljerade förrenderade bakgrunder, men möjligheten att ta med sig en kompanjon ut i strid är dock ny och detta kan hjälpa till med den ihärdiga fiendeslakten. Spelet kommer dock inte släppas förrän i mars månad i hemlandet Japan, så det lär säkerligen dröja ett år från och med nu tills det hittar hit. I nästa nummer recenserar vi *Onimusha* och då lär ni få veta om uppföljaren blir något att se fram emot. ■ **MZ**



Uppföljarna haglar tätt – *Onimusha 2*.

PlayStation 2

KOEI

www.koeigames.com

MiDAS GAMES

WWW.OPERATIONWINBACK.COM

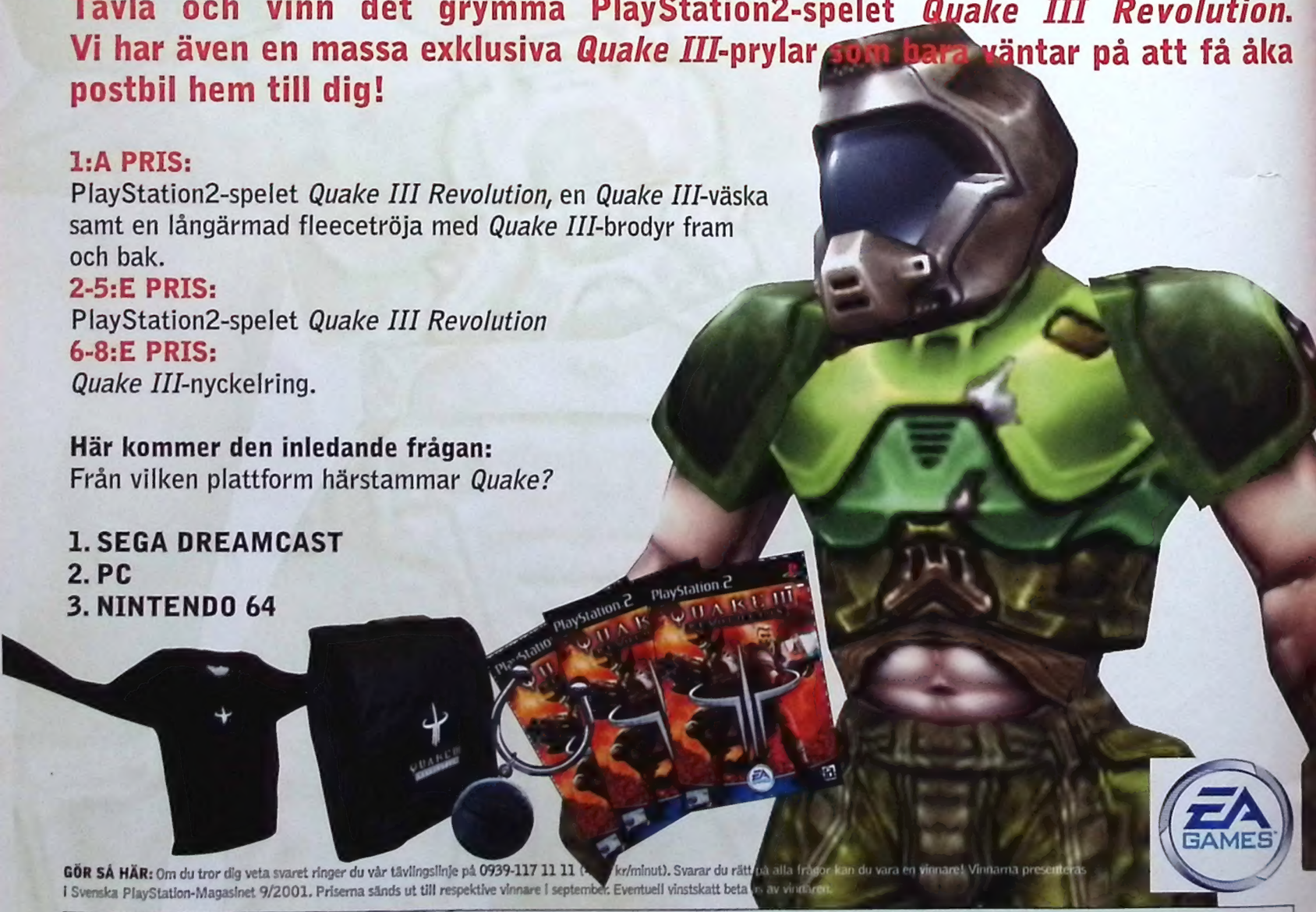
VINN QUAKE III REVOLUTION

Tävla och vinn det grymma PlayStation2-spelet *Quake III Revolution*. Vi har även en massa exklusiva *Quake III*-prylar som bara väntar på att få åka postbil hem till dig!

1:A PRIS:
PlayStation2-spelet *Quake III Revolution*, en *Quake III*-väska samt en långärmad fleecetröja med *Quake III*-brodyr fram och bak.
2-5:E PRIS:
PlayStation2-spelet *Quake III Revolution*
6-8:E PRIS:
Quake III-nyckelring.

Här kommer den inledande frågan:
Från vilken plattform härstammar *Quake?*

1. SEGA DREAMCAST
2. PC
3. NINTENDO 64



GÖR SÅ HÄR: Om du tror dig veta svaret ringer du vår tävlingslinje på 0939-117 11 11 (... kr/minut). Svarar du rätt på alla frågor kan du vara en vinnare! Vinnarna presenteras i Svenska PlayStation-Magasinet 9/2001. Priserna sänds ut till respektive vinnare i september. Eventuell vinstskatt betalas av vinnaren.

GRATTIS! Ni vann våra tävlingar i PSM 42! Priserna kommer med posten.

Simpsons-tävlingen
Jonas Mattson, Umeå
Peter Melhag, Stockholm
Roger Allekvist, Kiruna
Albin Hasselström, Lidköping

Samuel Akhmedod, Farsta
Martin Andersson, Örnsköldsvik
Mikael Tjörnmark, Tumba
Christoffer Nyström, Huddinge
Niklas Karlsson, Södertälje

Joakim Nygren, Rönninge
Markus Rix, Ystad
Adrian Höglund, Mölndal
Per Naglund, Deje
Kenny Wiklund, Södertälje

Sebastian Lindqvist, Sundsvall
Evil Dead-tävlingen
Robin Västlund, Åkarp
Alexander Sellitz, Järfälla
Joakim Kantz, Göteborg

Tommy Lindström, Göteborg
Magnus Olsson, Stockholm
Patrik Merovee, Finnspång
Stefan Olsson, Munkfors
Erik Joelsson, Stockholm

Magnus Nilsson, Malmö
Johannes Jansson, Hägersten
Walkie-Talkie-tävlingen
Peter Söderberg, Gävle

Samtalet kostar 4:55 kr/minut.
Koppla, Box 4453, 203 15 Malmo, tel 040-640 10 91 (ej tävlingstelefon)

SUPER PLAY

SVERIGES NYA SPELTIDNING
ALLT OM ALLA FORMAT
UTE 14 JUNI

Utgivare: Infogrames
Utvecklare: UDS
Antal spelare: 1-4
Releasedatum: Sommar

Asterix Mega Madness

KLÅ UPP ROMARE OCH JAGA VILDSVIN – ASTERIX OCH HANS VÄNNER HAR SINA EGNA OLYMPISKA SPEL

SLAGSMÅL

Att klå upp romarna är enligt gammal god Asterix-tradition det roligaste man kan göra – antingen för att samla ihop deras hjälmar (i Helmet Hoarding) eller bara som en trevlig bonus (i till exempel Recipe Run eller Boar Bashing). De kan gömma sig uppe i träden eller springa omkring på marken och det är bara för dig att knocka dem och plocka åt dig 20 poäng.

ROLIGT OCH...

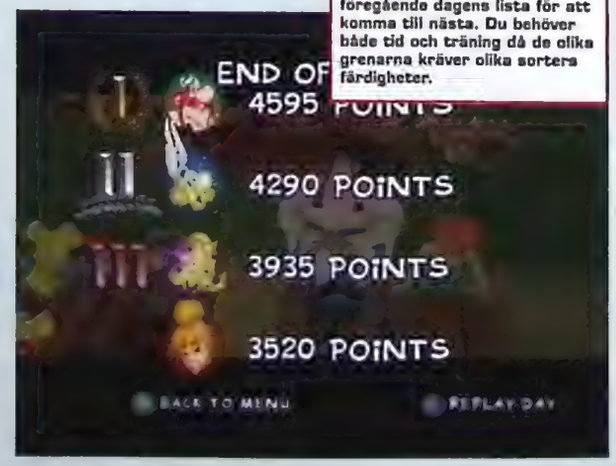
Det finns tre typer av grenar: Racing – Shield Chase, Catapult Chase, Rowing Race och Obstacle Course; samlingsspel – Recipe Run, Boar Bashing, Camp Crashing, Helmet Hoarding, Hide & Seek och Galley Smash; och de andra – Food Fiest (ät massor), Shield Bash och Shoot To Survive och Shoot & Score, där du skjuter saker från en katapult.

MAGISK HJÄLP

I racing- och samlingsgrenarna måste du plocka upp krukor för att få bonuspoäng och magiska drycker för att få snabbhet (blåa) och styrka (röda).

LEDAREN

De 14 grenarna är spridda över fyra dagar. Du måste toppa den föregående dagens lista för att komma till nästa. Du behöver både tid och träning då de olika grenarna kräver olika sorters färdigheter.



Serierna med Asterix är som gjorda för plattformsspel. Men både *Asterix* (3/10 i PSM 18) och *Asterix And Obelix Take On Caesar* (1/10 i PSM 33) har tydligt visat att det inte räcker med bara ett bra recept.

I och med *Asterix Mega Madness* har UDS övergett plattformsgenren. Istället får du ta dig an olika utmaningar, med Asterix, Obelix, Cacofonix (den dålige lutspelaren som alltid råkar illa ut) och Mrs Geriatrix (Geriatrix unga och attraktiva fru), för att avgöra vem som är kung i byn.

Det är bra variation på grenarna du måste klara för att bli mästare. Du får göra allt från att springa så snabbt som möjligt, med en bybo stående på din sköld, till att försöka äta snabbare än dina motståndare.

Det kanske är lite småtråkigt om du spelar själv, men i flerspelarläget kan det bli riktigt roligt. Upp till fyra personer kan köra samtidigt – antingen mot varandra eller i lag. Det lär väl knappast rå på spel som *Track & Field* eller *Crash Bash* men *Asterix Mega Madness* kan åtminstone ge den mustaschprydde seriehjälten lite mer respekt bland PlayStation-ägare. ■

Richard Keith

"*Asterix Mega Madness* kan åtminstone ge den mustaschprydde seriehjälten lite mer respekt"

PSM TYCKER

PLUS POÄNG

- Bra licens
- Kul för flera spelare
- Snygg grafik

MINUS POÄNG

- För lätt
- Bara fyra karaktärer
- För lite variation

VÅRT STALLTIPS

Det finns inte mer än fyra karaktärer att välja mellan och det är för många grenar som är alldeles för lika varandra. Det enda som håller längre än en halvtimme är flerspelarläget. Tyvärr ser det ut som Asterix goda namn kommer att sautsas ner igen.

VINN
GIFT TILL PLAYSTATION2

Tillsammans med Cryo ger vi tjugofem läsare chansen att vinna spelet *Gift* till PlayStation2! Aldrig förr så har vi haft så många spel i vinstpotten, så sätt genast igång att tävla!

1-25:E PRIS:

PlayStation2-spelet *Gift*

Här kommer den inledande frågan:
Vad heter prinsessan som Gift skall rädda i spelet?

1. GUNILLA
2. LOLITA
3. MARITA

GÖR SÅ HÄR:
Om du tror dig veta svaret ringer du vår tävlingslinje på **0939-117 11 11** (4:55 kr/minut). Svarar du rätt på alla frågor kan du vara en vinnare! Vinnarna presenteras i Svenska PlayStation-Magasinet 9/2001. Priserna sänds ut till respektive vinnare i september. Eventuell vinstskatt betalas av vinnaren.

cryo

Samtalet kostar 4:55 kr/minut
Koppla, Box 4458, 203 15 Malmö. tel 040-840-30 [illegible]

Utgivare: Acclaim
Utvecklare: Z-Axis
Antal spelare: 1-2
Releasedatum: Sommar

Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix

EFTER FJOLÅRETS SUCCÉ MED EXTREMA SPORTSIMULATORER KOMMER MIRRA TILLBAKA MED NYA TRICK OCH ÄNNU MER ACTION

KOM-IHÅG-LISTA

Dessa små pilar är en behändig guide till vilka knappar för förvalda trick du tryckt på. Det finns en användbar lista över trick som du kan nå i pausmenyn. Den talar först om hur du gör dem – och bockar sedan av de som du utfört.

KARRIÄRSVAL

För att få en framgångsrik karriär måste du klara utmaningarna på nivåerna amateur, pro och hardcore. Om du tycker att du skulle kunna bli världsmästare kan du satsa på det nya Expert Mode och försöka dig på ännu fler löjligt svåra uppgifter.

***Maximum Remix* är inte riktigt en uppföljare utan snarare en upphottad version av *Dave Mirra Freestyle BMX* (8 av 10 i PSM 36). Det innehåller åtta nya nivåer – nu finns det sammanlagt 20 – och en stor mängd nya valmöjligheter som kan locka till sig de som gillade originalet.**

Bland annat finns det ett nytt Expert Mode, med uppgifter som lär bli en rejäl utmaning även för de allra skickligaste åkarna, nya trick och extra kategorier med poänglistor, såsom mest poänggivande kombination, största snurr och längsta Nose Manual. Det kommer också finnas ett par tillägg till spelets soundtrack, med all sannolikhet från de vanliga skatepunkbanden.

Det hela utspelas i olika verkliga och påhittade städer som alla, vilket du kunde vänta dig av ett sådant här spel, är fyllda av ramper, kanter, räls, tomma bassänger och mängder av andra naturliga och onaturliga hinder. Med din BMX kan du utföra trick överallt. Vare sig du flyger högt i de vertikala ramperna eller grindar över en traktor nere på gården så har spelet tillräckligt med variation för att hela tiden vara roligt.

Precis som i originalet måste du starta en karriär i Proquest Mode om du verkligen vill utnyttja alla möjligheter som resten av spelet erbjuder. När du börjar kommer Free Ride, Single Session och tvåspelarläget bara att ha banan Hometown Carnival tillgänglig och åkarna kommer bara att ha sina nybörjarcyklar. Den första nivån är överraskande svår att lära sig om du inte kört det förra Dave Mirra-spelet. Det krävs ordentligt med träning för att du ska klara av hardcoreutmaningarna och gå vidare till nästa nivå.

”Städerna är fyllda av ramper, kanter, rälsar och tomma bassänger”

Om du redan spelat originalet borde det nya innehållet vara tillräckligt för att du ska vilja köra ett par varv till i ramperna. Har du inte spelat det kan du skatta dig lycklig, då du får hela det gamla spelet och ännu mer i denna nya version.

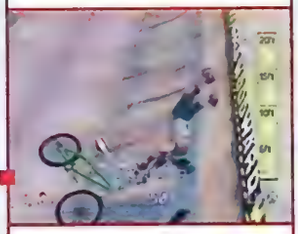
Men det är inte längre det enda BMX-spelet – det har fått konkurrens från Activisions Tony Hawks-variant -*Matt Hoffman's Pro BMX*. Du bör nog kolla in båda dessa spel innan du bestämmer vilket du ska köpa. ■ **Nick Ellis**

Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix

SLÅ REKORD

Denna mätare talar om hur högt upp i luften du kommit eller hur långt du grindat på ett hinder. Varje bana har sin egen statistik, såsom längst grind, som du kan slå och sedan förbättra.

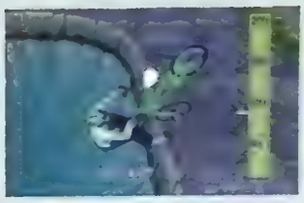
LIVSFARLIGA TRICK



Det finns över 1300 möjliga trick och kombinationer att utföra. Allt från simpla Barspins och No-hands till svårare saker som Double Backflips och 540° Disasters. Gör du fel på de senare tricken i verkligheten har du tur om du överlever.

INGE RESPEKT

Att få höga poäng är vad det hela handlar om och det enda sättet att bli kung i parken är att utföra galna luftkombinationer och grinda extra långt. Med över 75000 poäng skulle du få respekt på PlayStation-Magasinets kontor.



Med över tusen olika kombinationer lär tricken knappast ta slut. Här är bara några av de sjuka grejer du kan göra i luften – livsfarligt var ordet.

FEM MODELLER

Varje åkare har fem cyklar att välja mellan. Du börjar med en nybörjarmodell men kan låsa upp häftigare och häftigare modeller ju längre du kommer i karriären.

ÅKARNA

Åkarna i spelet inkluderar Dave Mirra själv, den förste att göra en Double Backflip i en tävling, Ryan Nyquist, Troy McMurray, Mike Laird, Chad Kagy, Tim Mirra, Kenan Harkin, Shaun Butler, Leigh Ramsdell och Joey Garcia.

DE NYA BANORNA... DIN HEMSTAD HAR GOTT OM PLATS FÖR TRICK

Den mest uppenbara förbättringen sedan Dave Mirra-originalet är de åtta nya banorna. De första fyra är i din hemstad, som ser ut som en typisk amerikansk håla, och de andra fyra är spridda runt de tidigare platserna. Hometown High School [1] är fylld med trappor, räls och skåp att grinda på; Hometown Warehouse Dirt [2] är en tävling på en bondgård; Greenville Freeway Off-ramp [3] är en tävling på en byggnadsplats; Woodward Remix [4] är fylld med ramper och stränder; Acclaim Max Games Ski Resort [5] är den tjugonde och sista banan.

APSM TYCKER

PLUS POÄNG

- Hängder av trick
- Massor av nya valsmöjligheter
- Grymma ljudeffekter när du slår ner i asfalten.

MINUS POÄNG

- Några overkliga trickanimationer.
- Inte så varierade banor.
- Sett det förut?

VÅRT STALLTIPS

Även om originalets kvaliteter har putsats och förbättrats så släpps ju snart *Matt Hoffman's Pro BMX*. Fans av extrema sporter kommer få svårt att välja vilket spel de ska köpa.

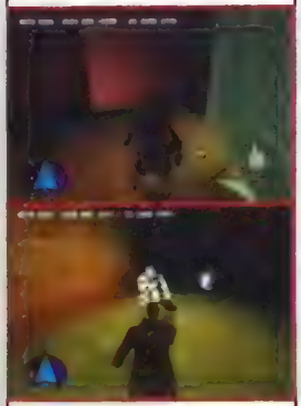
Utgivare: Ubi Soft
Utvecklare: Red Lemon
Antal spelare: 1
Releasedatum: Sommar

Roswell Conspiracies:

Aliens, Myths And Legends

LÄSKIGA UTOMJORDINGAR HAR KLÄTT UT SIG TILL SPÖKEN OCH GASTAR FÖR ATT TA ÖVER VÄRLDEN – SNACKA OM KONSPIRATION...

FÖREMÅL



Som alla bra tredimensionella äventyrsspel är *Roswell Conspiracies: Aliens, Myths And Legends* fyllt av föremål att plocka åt sig. Vissa saker, såsom medicinlådor och minor, kan förbrukas lite hur du vill, men de flesta har ett specifikt användningsområde – till exempel en säkring för att laga en hiss – och måste sparas för senare bruk. För att ta fram dem väljer du dem bara på föremålslistan (tryck ■).

VILKET VAPEN?

Använd den förvalda Alliance Blaster eller plocka upp ett av utomjordingarnas tappade rymdvapen (se ovan) när du skjutit dem, för att ta kål på resten av fienderna på banan. Eller så kan du plocka fram din Boomstick och helt enkelt puckla på dem.

LOGAN'S RUN

Nick Logan (som inte är släkt med Gabe, om ni känner till honom) är huvudpersonen, men för att klara spelet måste han konferera med och hjälpa resten av alliansens medlemmar – Sh'Lainn Blaze, den snygga anden som egentligen är en gammal tråkmåns, sektionschefen Jefferson Trueblood och den store bossen James Rinaker, med flera.

TREDELAD SYMBOL

Denna *Star Trek*-liknande symbol fyller tre funktioner. Den högra sidan är din energimätare (du kan öka den med medicinlådor), den mittersta är ditt vapens styrka och den vänstra visar den närmaste utomjordingens energi.

ENVISA FIENDER

När du skjuter utomjordingarna förlamas de bara en stund, så om du måste återvända till samma plats kommer de vara där igen och ge sig på dig. Men när du förlamat dem kan du använda din Trapper för att ta kål på dem. Ställ dig bara vid dem och tryck ⊗.

Utomjordningarna är mitt ibland oss. Och det har de varit länge nu. Dessutom har de fejkat Roswell-landningen och andra fenomen för att leda oss dumma människor in på fel spår.

Så lyder storyn i *Roswell Conspiracies: Aliens, Myths And Legends*, ett tredimensionellt äventyr baserat på en tecknad serie för barn. Du styr Nick Logan, agent för Global Alliance, som ska hitta dessa onda utomjordingar och befria Jorden från små gröna män.

Du jagar utomjordingarna – som förklätt sig till spöken, gastar och vanliga människor – genom fem uppdrag i London, Irland, San Fransisco, Mayatemplen och alliansens högkvarter.

Det är som en blandning av *Tomb Raider* och *Syphon Filter*, med banor som är baserade på pussel och fyllda av action. Men det är varken lika polerat eller imponerande som något av de båda spelen.

Pusslen är lite för enkla och spelkontrollen är för tillfället inte så bra – Logan rör sig ungefär lika smidigt som Plåt-Niklas – men med en del arbete kan *Roswell Conspiracies: Aliens, Myths And Legends* bli lite mer än bara en lättsinnigare version av *Tomb Raider*. ■

Richard Keith

"Pusslen är lite för enkla och spelkontrollen är för tillfället inte så bra"

APSM TYCKER

PLUS-POÄNG

- Originell story
- Många banor
- Bra filmsekvenser

MINUS-POÄNG

- Väldigt lätt
- Konstig spelkontroll
- Tråkiga miljöer

VÅRT STALLTIPS

För att vara ett actionäventyr innehåller *Roswell Conspiracies* väldigt lite action och äventyrande. Om inte de enkla pusslen, den enerverande spelkontrollen och de tråkiga miljöerna görs om ordentligt blir det svårt att hitta någon anledning till att köpa detta spel.

The Bouncer
Sion, a man haunted by a tragic past
Within him lies strength and kindness, but also great sorrow
All this will change when he meets a girl named Dominique
These are the residents of DOG STREET
PlayStation 2
THE THIRD PLACE
SQUARESOFT

FAKTA

Utgivare	Midas
Utvecklare	Vegas Software Limited
Genre	Strategi/RPG
Antal spelare	1
Releasedatum	Finns ute - kommer i höst
Hemsida	www.vegassoftware.com

I den här byn där Norsefolket bor påbörjar du din karriär som gud. Nu är det dags att välja personlighet, är du god eller ond?

Den här apan är en av de karaktärer som du kan välja till att representera dig på jorden.

BLACK & WHITE

HUR LÅTER DET HÄR? DU BLIR ERBJUDEN ATT AGERA GUD OCH BESTÄMMA ÖVER EN HEL BY OCH BLI ÅTLYDD MINSTA LILLA VINK. DET KAN BLI VERKLIGHET I ETT NYTT SPEL FRÅN MIDAS...

Att leka gud är väl något som [illegible] skulle vilja prova på! Peter Molyneux tyckte att det lät [illegible], och [illegible] han en färdig spelidé. En bra spelidé tycker vi, och [illegible] låter det som en stor dos nytänkande, eller hur? *Black & White* är dels ett RPG, och dels ett strategispel i realtid. I detta ryms också ett beat 'em up och en [illegible]simulator. Ta det lugnt, vi tyckte också att det lät krångligt till en början, men just därför har vi benat ut vad spelet egentligen går ut på, och vi vill ju inget hellre än att dela våra nyförvärvade [illegible] med er, kära läsare.

Molyneux har ju tidigare haft sina fingrar med i andra titlar som till exempel *Populous: The Beginning*, och man ser [illegible] en stor likhet mellan de båda [illegible] om man bara ser till [illegible]. Du spelar på [illegible] [illegible] hur du kan tänka dig. Det är som [illegible] i spelet som avslöjar att det är Molyneux som har varit med och utvecklat, men där [illegible] och hans tidigare alster slut. I *Populous* spelar du som en präst som besitter vissa gudomliga kvaliteter och i Black & White inte bara [illegible] att du är gudomlig, du är gud! Du styr över ett gigantiskt djur som du [illegible] och som sedan får representera dig på jorden. [illegible] man kanske säga. Det roliga i *B&W.* är att du [illegible] välja vilken sorts gud du vill vara. God eller ond...

När spelet kom till PC så fick det [illegible] från alla håll, [illegible] var väl det största skälet till varför man [illegible] att konvertera [illegible] PSone. Dock är det inte så enkelt att [illegible] spela spelet på PC, där man måste [illegible] om det ska fungera. Man har dock från utvecklarnas [illegible] att spelet till PSone har [illegible] de viktiga [illegible] till [illegible] på det som gjorde spelet så [illegible] till PC.

PSM tog en liten tur och [illegible] på utvecklarteamet för att få [illegible] på spelet och vi avslöjar allt vi fick veta om det på [illegible].

Text: Nick Ellis

Här får du hjälpa några pilgrimer att få en båt i sjön.

Ditt djur tar för vana att knata iväg lite då och då...

Varje trolliformel har tre olika "lägen" kan man säga. Det börjar lite lugnt och försiktigt, oavsett vad trolliformeln är till för, och sedan trappas den upp till att bli mer kraftfull.

BYBORNA

ETT VÖRDNADSFULLT FOLK

Människor är för det mesta bra på att ta hand om sig själva, men vissa saker behöver de hjälp med. Det kan röra sig om att till exempel hjälpa dem att bära virke till en ny byggnad. Det är viktigt att du håller dig på någorlunda god fot med människorna så att de fortsätter att se dig som den allsmäktige härskare du faktiskt är.

Du kan välja ut vissa enskilda individer för olika ändamål. Du kan exempelvis göra en av kvinnorna till äventyrskvinna. Då letar hon upp en bra karl och ser till att hon blir med barn och kan föra släktet vidare. Männen kan du göra till skogsarbetare, byggare eller bönder, allt efter smak och tycke.

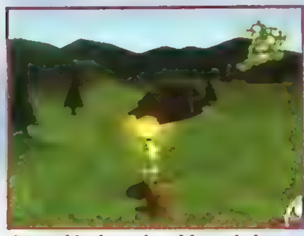
KRIS!

Spelet börjar med att man får köra en egen förklarande grej och eftersom du är ny är det så att din uppgift att ta reda på vad som har hänt. När sju kommer fram till kvinnan, så ser du att hon och hon har gett sig ut på sitt för länge, ut i vattnet och hajar (jaha) runt framför och det är bara en fråga om tid innan de äter det första bytet...

Sju! Hjälpa för fortsätta sina [illegible] till [illegible] rädder [illegible] ett [illegible] och [illegible] hennes med [illegible] [illegible] är [illegible] att [illegible] in [illegible] ett [illegible] [illegible] [illegible] i [illegible].

Fejket som [illegible] i [illegible] och du [illegible] [illegible] [illegible]

Den här ikonen visar att ett eld-klot snart kommer att fyras av.



Sätt eld på ett hus i byn...hehe, kul som sjutton.

När byggnaden nästan är helförstörd så kan du låta ett regn släcka elden. De får ju i alla fall ha kvar grunden.

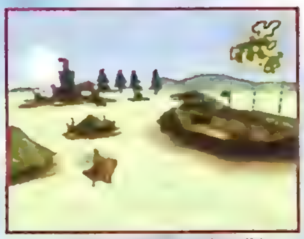
CITADELLET

DITT EGET TILLHÅLL

När du precis i början räddat den där lillkillen från att bli hajmat, så kommer byborna att vara alldeles till sig och de börjar bygga ett slags tempel till dig. Om du känner för det så kan du alltid hjälpa dem att frakta byggmaterial till byggnaden, men om du känner dig lite för snäll redan, så är det bara att luta sig tillbaka och se på hur de små rackarna bygger så att svetten lackar.

De "armar" som du ser på bilden ovan representerar de olika folkslag som finns på området, så de har varsin liten väg in till templet. Här kan de också offra saker till dig. Inte illa med lite uppvaktning va?

Monumenten på de olika banorna visar vilken trollformel du har förtjänat på den aktuella banan.



En ny bana betyder nya kandidaters gunst som du måste erövra.

Här hittar du färsk mat och bra virke.

På den första banan är det som sagt inte alltför svårt att hålla koll på bitarna, eftersom du bara har ett folk att hålla reda på, Norse. På de senare banorna får du mer att göra, för då har du flera stammar att styra och ställa över. Här får du stifta bekantskap med North American Indians, Aztec, Greek, Celt och Egyptian. Jojo, det blir till att skutta upp från sofflocket och börja göra rätt för sin titel som allsmäktig härskare.

BESTAR ELLER GULLEDJUR?

Jaha, så efterhand får man alltså lära sig hur man handskas med människorna i de olika världarna som finns i spelet. Du får veta vad du ska göra härnäst genom att olika textrullar uppe i luften som finns i guld och silver. De i guld är uppdrag som du måste ta dig an, och de i silver är sådana som du kan utföra för att få mera gudomlig kraft. Du måste som sagt inte göra alla de saker som står på de silverfärgade rullarna, men om du inte gör dem så förlorar du en massa timmars roligt spelande.

Efter att du har lärt dig alla de grundläggande reglerna och genomfört ditt första uppdrag i spelet, så börjar det bli ännu lite roligare, för nu får du välja mellan tre olika djur som ska representera dig på jorden. Alla de tre är precis lika söta och du får välja mellan en ko, en apa och en tiger. De har självfallet olika personligheter och precis som man kunde tänka [illegible], så är tigern den mer aggressive av de tre, kon är något lugnare i humöret och apan är en blandning av de båda andra.

Nu börjar således *Black & White* att visa sitt riktiga ansikte och huvudspåret i spelet blir att träna sitt djur och detta är en process som aldrig tar slut, för man kan ju alltid bli bättre, eller hur? Du kommer att ha så mycket att göra, att du med tacksamhet lämnar över ansvaret över byborna till din pälsklädde vän, när du har annat att tänka på. Det fungerar på så sätt att du visar ditt djur vad du vill att han ska göra, så utför han det glatt. Djuret lär sig med tiden att trolla, vakta byggnader eller hålla koll på befolkningen, eller vad du nu vill att han skall göra. Användbar[illegible] han är riktigt duktig så kan du belöna honom genom att [illegible] honom på magen. Då fnissar han sött. Om han däremot fattar trögt, så kan du slå till honom så att han vaknar till och fattar att han måste skärpa sig.

När vi på PSM tog oss en titt på spelet, så hade djuren en ful ovana att ta sig tupplurer lite då och då. Detta [illegible] lika starkt på befolkningen i byarna, och de samlades [illegible] det sovande djuret. Detta ger dig mer gudomlig kraft eftersom djuret ju representerar just dig. Smart va? Spelet var [illegible] riktigt färdigt då, så vi räknar med att djuren har en aning högre artificiell intelligens när publiken får ta del av det.

Senare i spelet kan du [illegible]. Om du har tröttnat på att vara apa, så kanske du vill bli [illegible], lite farligare, och vad passar då bättre än att välja tigern. Kanske vill du ta saker lite lugnare, ja då kan en [illegible] dig till. Det fina är att man inte behöver lära upp sitt nya djur på nytt, för nykomlingen tar över de kunskaper som djuret innan honom hade

DJUREN 1

TÄMJ BESTEN

Det är helt otänkbart att släppa en stor [illegible] lös bland en massa människor utan att först tala om för honom hur en slipsten ska dras. Ett koppel kunde vara på sin plats så att han inte förvildas helt. Det finns olika koppel att välja på, och du kommer snart att förstå vilket koppel som ska användas vid olika situationer.

Kopplet kan du sedan använda på olika sätt: du kan dra i det för att leda ditt djur till ett speciellt ställe, binda fast honom vid en plats (typ en byggnad som behöver vaktas), eller så kan du bara hålla honom medan du visar honom vad [illegible] ska göra.

Ditt favvodjur bevakar en bondgård. På åkrarna växer mat för byborna.

TROLLFORMLER

FÖRTROLLANDE ROLIGT

En gud måste ha stora kunskaper om magi. Trollformler får du genom att du har klarat vissa uppgifter på ett tillfredsställande sätt, eller efter att ha vunnit en fajt eller liknande. Det finns olika sätt att använda formlerna. Vissa kan du använda för att hela, andra för att slåss bättre, och vissa formler är till för att imponera på de andra.

Du kan göra mycket skoj. Om du till exempel har tröttnat på att vara en god gud, så kan du sätta eld på några hus för att lätta upp stämningen. Men innan husen brinner ner helt, så kan du släcka elden med ett litet regn. Kul va?

En underlig staty i en av de nyupptäckta byarna... hm...

DJUREN 2

BANKA VETT I DOM

Vafalls? Det verkar som att du inte är den ende guden i området. En dag kommer ditt djur hem och skakar som ett asplöv efter att ha mött en annan särskare. Nej nu j****r! Slå honom!

Vi har inte fått ta del av en fajt i *Black & White*, men vi har fått berättat för oss att det skulle se ut ungefär som i *Tekken*. Sparkar, slag och kombinationer går dig förhoppningsvis till den mäktigaste guden. Det gäller med andra ord att verkligen lära känna knapparna på handkontrollen för att vinna publikens (folkets) gunst. Nå, det är bara att sätta igång. Ett tips är att använda magi i slagsmålen för att spara på krafterna lite.

DU BESTÄMMER ALLT

Det som vi imponeras mest av och det som antagligen gör spelet så pass nytänkande, är att du själv bestämmer hur varje uppdrag ska sluta. Det finns sisadär 25 olika uppdrag, och alla har de ett flertal olika utgångar, beroende på hur du spelar. Om du väljer att vara en elak och egocentrisk gud, så slutar historien på ett sätt, men om du spelar som en riktig mysfarbror till gud, så slutar det ju på ett helt annat sätt. Du väljer naturligtvis helt själv, men ett tips är ändå att mitta någon slags balans i "humöret". Du får oneklagen ut mest av spelet om du spelar så.

Ja, det är sannerligen en ambitiös titel, *Black & White*. För det första så är det ju en salig blandning av olika genrer, och det lyckas trots allt bra. För det andra så har vi sällan sett en PC-titel som man konverterat och ändå behållit så pass mycket av originalspelet. Tyvärr så kan inte PC-användarna glädjas åt särskilt många PlayStation-titlar som konverterats, men de verkar lika glada för det. De bara ger och ger, och kräver inget tillbaka... Faktiskt så tror vi att *Black & White* är den mest lyckade konvertingen genom tiderna, och det säger en hel del.

När vi såg titeln så var den alltså inte helt färdig, men den såg tämligen klar ut i våra ögon. Detta till trots har utvecklaren tyvärr valt att flytta spelets releasedatum till i höst! Anledningen till detta är att man har funnit buggar i spelet och Midas vill inget annat än att släppa ett helt perfekt spel. Men den som väntar på något gott...

STYR ÖVER DITT EGET ÖDE

DET ÄR DU SOM BESTÄMMER OM VÄRLDEN SKALL STYRAS AV EN HÅRD OCH ORÄTTVIS HAND, ELLER OM DU BLIR EN VÄLVILLIG HÄRSKARE SOM VILL ALLA VÄL

EN GOD GUD...

...ser till den som liten är. Hela de sjuka, hjälp de gamla och låt hela stammen leva ett fridfullt liv i solsken och lycka. Dock kan du stöta på oförståndiga små rackare även i en god värld, och det gör du också i ett av uppdragen där några småfjuttar busar med korna. Hur ska du nu agera?

1 Lokalisera farmen i fråga. Några småungar har busat och släppt ut korna från deras hage. Sätt tillbaka korna där de hör hemma.

2 Ungarna fattar inte piken, så plocka upp dem och skicka hem dem. Bara luftfärden borde få dem att sköta sig i fortsättningen.

3 Nix, de ger sig inte. Plocka upp dem igen och släpp ner dem i havet. De små liven kan inte simma och håller på att drunkna. Rädda dem i sista stund.

4 Nu verkar poletten ha trillat ner, och de små busungarna håller sig förmodligen lugna ett bra tag framöver.

Att vara en god gud i *Black & White* innebär att agera precis så här. Att låta de som gör fel lära sig en läxa. Om du fortsätter så här så kommer människorna att bli harmoniska och lyckliga. Ditt djur kommer att ha fullt upp med att ge alla behövande en hjälpande hand. Om detta blir för sockersött så kan du ju morska upp dig lite...

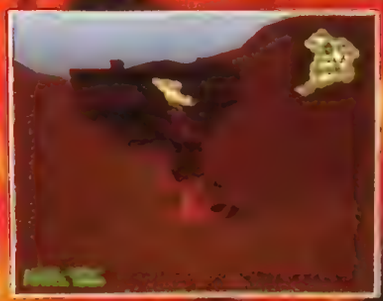
EN ELAK GUD...

...slår näven i bordet! Att vara en mesig gud är inget för den hårdhudade, och det finns inget som säger att man inte kan styra världen med järnhand. Det är ju trots allt du som bestämmer. Precis i början av spelet så behöver en kvinna i byn hjälp med en sten, men innan du hjälper henne med det så vill hon att du letar rätt på hennes försvunne bror. Honom hittar du mitt ute i ingenstans i skogen. Hur ska du nu göra?

1 Lokalisera den försvunne brorsan. Kasta honom i havet och låt honom bli riktigt skrajsen innan du plockar upp honom så näder.

2 Innan han kolar vippen så ska du ta med honom till kvinnan som är hans syster. Hon blir självfallet ofantligt lycklig, men inte länge till, för du plockar upp henne och lajar runt med henne tills hon dör.

3 Nu är det dags att ta itu med brorsan. Han är lite sur över att du dödade syrran, men du slipper hans gnäll om du slänger in honom med huvudet före i en sten.



4 Sno stenen från kvinnorna och ta med den till [illegible]. Jobbet avslutat.

Om du väljer att agera på det här något osympatiska sättet så har ju spelandet lätt en morbid form. Människorna kommer att [illegible] för dig, och du vet väl att man inte förtjänar respekt på det sättet. Ditt djur kommer också det att bli en aning ondsint till utseendet och han får så småningom horn och taggar på kroppen. Om du blir för elak så kommer byborna att [illegible] för dig, och spelet stänger av helt.

UPPDRAG

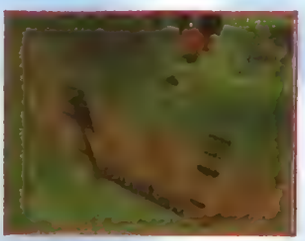
BLI EN TOPPENGUD!

Du kan bara bättre genom att utföra de uppgifter som tilldelas dig. Det handlar om allt mellan himmel och jord, och du kan till exempel tvingas lösa allehanda problem som rör byborna och deras säkerhet. Vissa av uppdragen är valfria att utföra, men du vinner mycket på att göra dessa också.

Du belönas efter genomfört uppdrag genom att du får nya trollformler och folket kommer att tillbedja dig ännu mer än tidigare. Om du inte har några anhängare, så har du ingen makt. Självklart så blir uppdragen svårare ju längre du kommer i spelet.

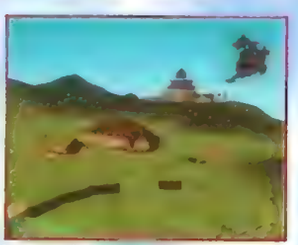
Vem är det som kommer här?

Aha, det är ju bara vår hårige vän som kommer och hälsar på.



En nyfiken rackare det där.

Här ser du en fin vy över din by. Det är du som ska se till att invånarna har det bra...eller lider all världens kval.



Lugnt och fridfullt? Inte länge till.

Alla stammar har sin egen arkitektur och stil på byggnaderna.

GUDOMLIGA SPEL OM ONT OCH GOTT

Peter Molyneux heter mannen som ligger bakom denna titel och vi lyckades få en liten pratstund med denne uppfinningsrike man. Tidigare har han gjort titlar som *Theme Park*, *Populus*, *Magic Carpet* och *Dungeon Keeper*.

PSM: Hur fick du idén till den här titeln?

PM: Idén till själva djuren som figurerar i spelet fick jag från den idiotiska Tamagotchivågen som tog hela världen med storm. Jag blev själv väldigt fast vid mitt lilla husdjur och jag hade med mig den överallt och tog hand om den så bra jag kunde. Dock förlorade jag min lilla älskling på ett mycket hemskt sätt. Mina kollegor dränkte honom i en kopp kaffe och jag blev på riktigt väldigt upprörd.

PSM: Du verkar ha koll på det här med bra spel som har en gud som huvudperson, skulle du själv vilja jobba som gud på heltid?

PM: Tja, det finns faktiskt de som tror att jag helst av allt skulle vilja ta över världen. Ett av skälen till varför jag vill skapa sådana här spel, är att jag som designer kan skapa och ge bort en hel värd till spelare runtom i världen och det är upp till var och en vad man sedan vill åstakomma i världen som man härskar i. Det är jättekul.

PSM: *Black & White* är en av de allra största titlarna till PC år 2001, varför konverterades spelet till PSone och inte till PlayStation2?

PM: Dels därför att vi började jobba på spelet 1998, då fanns det inga planer vad jag visste i alla fall på att göra en konsol som hette PlayStation2. Ett annat skäl är att vi kände att PSone är en konsol som ligger många varmt om hjärtat och utvecklarna Teque Software har gjort ett enastående jobb med spelkonverteringen.

PSM: Är det mycket som du kände att du kunde göra med PC-versionen men som var omöjliga att göra med PlayStation-versionen?

PM: Nja, visst finns det saker som man inte kunde göra til PlayStation-spelet. Djuret som du väljer kommer att ha en mer central del av spelet till PlayStation och han kommer att finnas vid din sida hela tiden. När man dock tittar på fajterna mellan olika djur så är PSone överlägsen. Handkontrollen är som gjord för det.

Det som jag är mest belåten med är i alla fall det faktum att vi har lyckats behålla så mycket av originalspelet. Jag tror att många gamers kommer att lägga märke till det och bli nöjda.

PLAYSTATION2

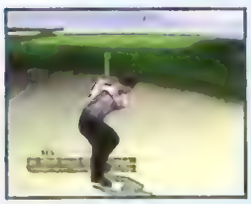
MÅNADENS PS2-SPEL

Red Faction 28

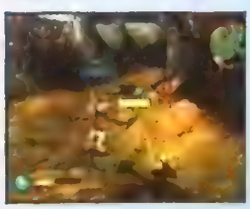
"På det hela taget är *Red Faction* ett av de mest köpvärda spelen som släppts till PlayStation2."

Formula One 2001

Crazy Taxi



Tiger Woods



Evergrace

Red Faction 26

Gift 28

Formula One 2001 30

Crazy Taxi 31

Tiger Woods PGA Golf Tour 32

Evergrace 32

Gift

Red Faction

BETYGSKALA

10 Den gyllene tian utdelas bara till de perfekta PlayStation-spelen.

9 Ett lysande litet masterverk.Rekommenderas till alla typer av spelare.

8 Väldigt bra. Ett måste för dem som verkligen gillar spelgenren.

7 Ett bra spel, som ändå inte är den där helt klockrena succén.

6 Godkänt, men med en del mindre bra sidor.

5 Medel. Kan uppskattas av vissa men bör testas före köp.

4 Underkänt på en eller flera punkter. Ingenting vi rekommenderar.

3 Ganska misslyckat. Möjligtvis vårt att låna ett par dagar.

2 Riktigt dåligt. Försök att hitta någonting bättre i genren.

1 Uselt och därmed inte ens vårt att provspela.

Parker smyger sig på underifrån (och bakifrån).

I nödfall finns alltid den elektriska batongen.

Baahrg!
-Jag gillar inte folk i matchande overaller!

RED FACTION

FAKTA

För några år sedan släpptes *Half-Life* till PC; ett skjutarspel som var mycket mer än bara ett skjutarspel. Utvecklarna hade filat på det så länge och fått till ett så välgjort spel att *Half-Life* inte kunde annat än att ta världen med storm. Vi konsolägare har väntat länge och väl på att få spela igenom det otroliga äventyret, och nu är väntan över. Men nu snackar vi inte *Half-Life*. Istället välkomnar vi med öppna armar *Red Faction*.

”På det hela taget är *Red Faction* ett av de mest köpvärda spelen som släppts till PlayStation2.”

Vi spolar fram i tiden ett hundratal år. I vanlig science-fiction-ordning har människan erövrat fler planeter än bara jorden, bland annat Mars. Där, på den röda planeten har ett företag kallat Ultor konstruerat ett gigantiskt gruvkomplex dit män och kvinnor från jorden söker sig. Här möter vi Parker, en modig ung man som nyligen anslutit sig för att arbeta i gruvorna. Men allt är långt ifrån väl nere under Mars yta. Arbetarna behandlas som slavar, och som om inte det vore nog sprider sig en underlig pestliknande sjukdom bland dem. Ultor både förtrycker och dödar de stackars hårt knegande gruvgrävarna och det går till och med rykten om att den fasansfulla sjukdomen är skapad av företaget.

Nu tar *Red Faction* sin början. En svingande kamera söker sig igenom en av gruvorna och hittar Parker, varpå vi plötsligt får se allt ur hans ögon. Arbetsdagen är över, och det är dags för arbetarna att dra sig tillbaka för att sova. Men mitt framför honom börjar en av hans vänner bråka med en vakt, och det dröjer bara några sekunder tills dess att vakten ligger medvetslös på marken. Då bryter hela revolutionen lös. Pistolskott och blodstänk flyger plötsligt kring en förvirrad Parker, och efter att ha plockat upp ett vapen är även han med på noterna.

Här följer det långa äventyret som utgör *Red Faction*, ett äventyr där Parker inte bara riskerar livhanken ett otal gånger utan dessutom får chansen att rädda alla de stackars gruvarbetarna från ett öde långt värre än döden.

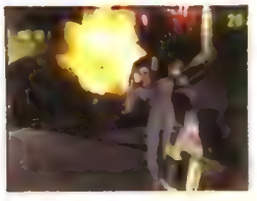
Red Faction är i grunden ett förstapersonsskjutarspel med allt vad det innebär. Trots att blodigheterna ibland bryts upp av pussel, ligger

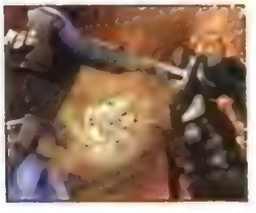
Vakterna förbereder ett varmt välkomnande.

Ett tips är att sikta mot huvudet.

Ack, en sådan röra det blev.

Nu är han inte så kaxig längre.





spelets hjärta ändå hos vapenarsenalen. Innan spelet är slut kommer Parker ha hållit allt från krypskyttegevär till eldkastare och raketvapen i sina händer. Men han behöver all hjälp han kan få. Till en början är fienderna relativt korkade och lättdödade, men alltefter som spelet fortskrider blir motståndet allt tuffare. Vakterna lär sig att gömma sig, anfalla taktiskt samt till och med ibland kasta sitt vapen och springa iväg, bara för att sedan slita fram en pistol ur innerfickan och fortsätta skjuta. Små saker som verkligen kryddar spelet.

Att systematiskt döda fiender är visserligen något som hör genren till, men *Red Faction* går ett steg längre än så. Precis som i *Half-Life* har utvecklarna bakat in en berättelse som utvecklas allt eftersom man tar sig igenom spelet, och man får inte sällan känslan av att man faktiskt upplever händelserna istället för att bara iaktta dem. Ofta kan man gå olika vägar genom ett uppdrag och man känner sig aldrig begränsad på det sätt som man ofta annars gör i den här typen av spel. Att man dessutom ibland får chansen att ratta olika farkoster såsom jeepar och ubåtar gör ännu mer för variationen.

Något som bidrar till den här frihetskänslan är den så kallade "Geomod-tekniken". Den innebär att om du skjuter en raket mot en vägg så blir det faktiskt ett hål i väggen. Javisst, i *Red Faction* kan man göra det som många har velat ända sedan skjutargenrens barndom; att spränga sönder omgivningarna. Nu finns det ju givetvis vissa begränsningar då det är bara särskilda väggar som man kan blåsa hål i, men konceptet är imponerande ändå.

Red Faction är utseendemässigt kanske ingen höjdare, men är dock uppfriskande att se resurser satsade på att göra själva spelet roligare och mer intressant istället för att lägga allt krut på grafiken. Fult är det dock inte. *Red Faction* försöker bara sträva efter att skapa en övertygande stämning istället för att frossa i effekter. Den anspråkslösa musiken som kryper i bakgrunden gör dessutom sitt till för att höja stämningen ett snäpp.

Inget skjutarspel är ju komplett numera utan ett flerspelarläge, och även på detta plan levererar *Red Faction*. Det är inte det roligaste du kan lira tillsammans med en polare men flerspelarläget ger ändå det hela en gnutta mer livslängd, och känslan av att spränga bort marken under basta kompisen så att han trillar och dör måste man i alla fall njuta av minst en gång.

På det hela taget är *Red Faction* ett av de mest köpvärda spelen som släppts till PlayStation2. För inbitna fans av genren är spelet ett solklart köp och för alla er andra är det något som ni helt enkelt bara måste ta en närmare titt på. ■

Mikael Zethelius

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

Ett oerhört engagerande spel med rätt känsla och imponerande detaljrikedom.

9 AV 10

Beskjuten av en chock-kanon.

Gift plaskar belåtet fram.

En fiende får smaka klubba.

De blå strålarna är alltså farliga.

GIFT

FAKTA

UTGIVARE
Cryo Interactive

UTVECKLARE
Silo Software

RELEASEDATUM
Ute nu

GENRE
Plattform

DISTRIBUTÖR
Cryo Interactive

ANTAL SPELARE
1

SÄRSKILDA INSLAG
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

Gift är namnet på ett litet rött djävulslikande kreatur som spenderar sina dagar med att servera drinkar till en överdrivet rundlagd tant. Den tjocka damen, som för övrigt endast går under namnet "herre", håller i en institution för TV-spelande avdankade hjältar som utför olika typer av virtuella uppdrag. Nu ter det sig inte bättre än att en ung prinsessa har kidnappats av en ond trollkarl, och räddningen av denna fagra tös har redan lett till att flera av cyberkrigarna stupat. Nu är det alltså den lille lymmeln Gifts tur att försöka bringa hem prinsessan Lolita.

I grund och botten är *Gift* ett 3D-plattformsspel; det består av ett tiotal pusselfyllda nivåer genom vilka den lille röde tomten hoppar och slår sig fram. Men spelet lyckas skilja sig en aning från mängden genom att spela på temat mörker/ljus. Med hjälp av PlayStation2 har Cryo lyckats skapa en 3D-motor som låter ljusstrålar falla realistiskt. Om Gift flyttar på ett föremål som står framför en lampa rör sig även föremålets skugga på ett väldigt realistiskt och övertygande sätt. Detta möjliggör en hel uppsjö av unika pussel. Ett exempel är en form av skuggvarelser som endast lever i väl upplysta rum. Genom att manipulera omgivningarna kan Gift se till så att skugga faller på de arma varelserna vilket leder till att de förgörs. Ett annat exempel är en slags ljusmagi som framkallar ett stort lysande klot, som inte bara lyser upp mörka rum utan tar dessutom död på ljusvarelser.

De avancerade effekterna verkar ha tvingat Cryo att lägga några som helst högtflygande grafiska planer på hyllan. Bortsett från de imponerande skuggspelen är *Gift* tämligen fult. Varken karaktärer eller miljöer är särskilt imponerande och vore det inte för ljuseffekterna skulle man lätt kunna missta *Gift* för att vara ett högupplöst PSone-alster. Ett litet plus måste dock riktas till musiken som består av godkänt funkiga beats och lagom trippade syntljud som maler på i bakgrunden.

Att springa runt och lösa de olika pusslena är kul till en början, men allt eftersom man kommer lite längre börjar man fråga sig om endast en bra idé räcker för att göra ett kul spel. Nyhetens behag lägger sig snabbt och efter några banor börjar *Gift* tyvärr kännas mer som en demonstration av ljuseffekter än ett komplett spel. ■

Mikael Zethelius

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

En riktigt intressant idé som blev ett ack så ointressant spel. Testa gärna, men undvik att köpa.

5 AV 10

EXTERMINATION
Somewhere on the South Pole. Your plane crashed. The base is empty, except for a few corpses. Outside your only companions are creatures that you've never seen before... EXTERMINATION. You'll have to master your panic before you can play.
A REAL-TIME PANIC HORROR GAME
PlayStation 2

Om du kolliderar under loppet har du realistiskt små chanser att återhämta dig.

Hamnar du lite utanför banan förlorar du flera dyrbara sekunder.

Loppets tvåa och trea visade sig vara pizzabud som hamnat på banan efter att ha råkat hamna på fel väg.

FORMULA ONE 2001

FAKTA

UTGIVARE
SCEE

UTVECKLARE
SCEE

RELEASEDATUM
Ute nu

GENRE
Formel 1

DISTRIBUTÖR
Egmont

ANTAL SPELARE
1-2

SÄRSKILDA INSLAG
- 30 olika förarparametrar för ökad realism
- Tvåspelarläge med delad skärm
- [illegible]
- 2001 års statistik, banor och förare

Det är tre saker som är extra tilltalande med F1-spel: skickligheten, snabbheten och faran. De flesta spelen i genren brukar koncentrera sig på den andra av de tre sakerna, men SCEE:s *Formula One 2001* är det första som lyckats hitta en bra balans mellan dessa faktorer.

Det som imponerar mest är dock att det inte går att nämna bara en sak som är bra med spelet. Styrningen är storslagen – den analoga spaken låter dig ta kurvorna som en kung och hjälper också till att betona de dyra bilarnas ömtålighet – men ändå tillräckligt okomplicerad för att en nybörjare ska kunna behärska den. Lika bra är motståndarnas artificiella intelligens. Med 30 olika faktorer som spelar in i beteendet finns det tydliga skillnader mellan alla olika förare – vissa lägger gasen i botten på en gång medan andra är mer avvaktande, och dessutom beter de sig precis som sina verkliga motsvarigheter. Lägg till detta en så hög nivå på estetiska detaljer att grässtrån fastnar på däcken, vädret ändras mitt i loppen och kollisioner gör kommentatorn galen så får du den bästa skildringen av en F1-säsong du kan hitta i något format.

"Den bästa skildringen av en F1-säsong du kan hitta i något format"

Men för att få ut så mycket som möjligt av spelet så måste du lägga ner mycket tid. Vad som i början verkar vara ett simpelt racingspel med vanliga ingredienser som Time trial och snabba lopp tar upp mer och mer tid, då du börjar lära dig att hantera styrningen och fixar med den manuella växellådan. Spelet får en riktig simulatorkänsla och livslängden ökar ordentligt.

Möjligheterna som spelets finjustering ger dig är tidskrävande, men du får lön för mödan: du märker trevliga skillnader i spelkontrollen när alla förarhjälpmedlen stängs av och besöker du garaget kan du förbättra din bils styrning avsevärt. För att verkligen ta varje kurva rätt och lyckas köra om din motståndare på sista raksträckan krävs alltså, förutom att du lägger gasen i botten, massor av genomtänkt planering. Denna nivå på djup gör förstås *Formula One 2001* till ett starkare spel, även om det kan stöta bort personer som älskar *Gran Turismo* och Ridge Racer.

Steve Merrett

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

Ta farväl av din omvärld ett tag – detta är det första riktigt bra F1-spelet på PlayStation2.

9 AV 10

Ovetandes om det fartfyllda äventyr som väntar henne närmar hon sig den galna taxin.

Det är bara att trampa gasen i botten och köra genom den underbara staden. Det spelar ingen roll hur du tar dig dit, bara du kommer fram. (Men genom parken till höger är tydligen inte den allra smidigaste vägen.)

Spelet ser ännu bättre ut nu tack vare PlayStation2:s fantastiska grafikmöjligheter.

CRAZY TAXI

FAKTA

- **UTGIVARE** Acclaim
- **UTVECKLARE** Sega
- **RELEASEDATUM** Ute nu
- **GENRE** Action
- **DISTRIBUTÖR** K.E. Media
- **ANTAL SPELARE**
- **SÄRSKILDA INSLAG**

Det finns ingen mening med att slösa bort tid. Det här är vad konsoler är gjorda för: färgglada, adrenalinpumpade spel för spelälskare. Ni vet, den sortens spel som tar en minut att lära sig, men ljusår att verkligen bemästra – den typen av spel som andas extrem tävlingsanda, där varje omstart är ett försök att slå den snabbaste tiden.

Crazy Taxi fanns, förstås, på en annan maskin tills Sega gjorde sitt uttalande och Sony övertalade dem att jobba med PlayStation2. Och alla som spenderat ett par minuter åkandes runt på de elektriska gatorna i spelets låtsasstad vet varför det är en anledning att vara tacksam. Vi har redan sagt det: konsoler byggdes för den här sortens spel och tack vare *Crazy Taxi* har PlayStation2 blivit en bättre konsol. Det kommer till och med göra ditt liv bättre.

Strukturen är enkel: plocka upp passagerare och kör dem dit de vill åka, så fort och snyggt som möjligt. Poäng, i form av dricks, får du för snabbhet och spänning; gasar du förbi mötande trafik skriker din kund upphetsat, kör du in i en vägg kallar de dig hemska saker. Du kommer att förlora tid och du kommer att förlora pengar. Tar tiden slut blir det Game Over. Men du kommer att komma tillbaka och spela igen och igen – precis som i gamla goda arkadklassiker.

Så nej, det finns inget Career Mode, ingen finjustering av din bil, inga halvhjärtade RPG-element som lagts till för ge spelet mer "substans". Sättet att kontrollera bilen är också typiskt för arkad – vilket inte betyder att det är för lätt, eller för barnsligt, utan att det är roligt. Det finns två växlar (framåt och bakåt), en gas och en broms. Byt från bakåt till framåt samtidigt som du gasar så kommer din bil att flyga fram med en omöjlig snabbhet. Det är inte så verkligt, men det är inte det som är meningen heller.

Snobbar kommer kanske tycka det är arrogant av Sega att bara porta ett "gammalt" spel till PlayStation2. Men då får de göra det, för det är du som kommer gå och köpa spelet och de som kommer att missa något stort. ■

Ste Curran

"Den sortens spel som tar en minut att lära sig, men ljusår att verkligen bemästra"

Svenska PlayStation Magasinet

BETYG

Enkelt, snabbt och beroendeframkallande – en engagerande kombination som gör det till ett måste-köpa-spel.

9 AV 10

TIGER WOODS PGA TOUR 2001

FAKTA

- **UTGIVARE** Electronic Arts
- **UTVECKLARE** Electronic Arts
- **RELEASEDATUM** Ute nu
- **GENRE** Golf
- **DISTRIBUTÖR** EA Nordic
- **ANTAL SPELARE** 1-4
- **SÄRSKILDA INSLAG**

I golfspel brukar det inte spela någon roll om du inte har en bra sving. Lyckligtvis är *Tiger Woods PGA Tour 2001* det första hittills som inte har en spelkontroll baserad på vanliga knapptryckningar. Golfarnas färdigheter har tidigare reducerats till att bara trycka på ett par knappar för att påborja en sving och slå till bollen, men nu har Electronic Arts skapat ett superbt alternativ med hjälp av den analoga spaken.

Faktiskt kräver det nu en viss finess hos spelaren för att slå bollen rätt. När du drar den analoga spaken neråt så påbörjar du svingen och en färgad mätare börjar röra sig för att bestämma styrkan i slaget. När du är redo drar du spaken uppåt för att avsluta svingen. Om du inte tycker det verkar särskilt revolutionerande så tar du fel. Till exempel är det betydligt svårare att få rätt timing när du väljer slagets styrka och slår bollen, eftersom spaken är mindre precis än en knapp. Resultatet blir ett spel som verkligen kräver skicklighet.

Med siktet blir putten ganska enkel.

En av de bättre sakerna är att du kan få lektioner och lära dig nya saker. Dessutom får du se riktigt snygga animationer av golfare som tänker över riktigt långa puttar och till och med höra hur de försöker mana på bollen att rulla ner i hålet. Kameravinklarna följer varje slag likt en förstklassig TV-sändning. Det är precis så detaljerat som vi kommit att förvänta oss av Electronic Arts sportspel.

Den långsamma hastigheten i golf kanske inte tilltalar de som ogillar sporten, men *Tiger Woods PGA Tour 2001* är det nya riktmärket för kommande golfspel – Electronic Arts kan med all rätt kalla sig kungar i genren. ■

Steve Merrett

Spelets bunkrar är extremt realistiska. När du slår bollen flyger sandkornen precis som i verkligheten.

Svenska PlayStation Magasinet – BETYG

Timing och precision betyder allt – det är mottot för den nya generationen golfspel.

8 AV 10

EVER GRACE

FAKTA

- **UTGIVARE** Ubi Soft
- **UTVECKLARE** From Software
- **RELEASEDATUM** Ute nu
- **GENRE** Rollspel
- **DISTRIBUTÖR** Ubi Soft
- **ANTAL SPELARE** 1
- **SÄRSKILDA INSLAG**

Ever Grace var från början tänkt till PSone men hölls tillbaka för att släppas på PlayStation2, så att utvecklarna verkligen skulle kunna göra allt de ville. Tyvärr är det ganska meningslöst att kunna göra allt du vill om du inte har någon fantasi...

Det är något viktigt som saknas i *Ever Grace*, nämligen empati. Karaktärerna engagerar aldrig riktigt dina känslor som de gör i *Final Fantasy*-serien. Du bryr dig inte om Darius eller Sharline (karaktärerna du styr) dör på sin resa – vilket i och för sig kan vara bra, då du kommer dö väldigt ofta. Den dåliga spelkontrollen förstör spelet. Det kan bli förvirrande när du ger dig in i en strid, särskilt om du möter flera motståndare och inte kan sikta in dig på bara ett mål.

Vad du har på dig påverkar hur andra karaktärer tar emot dig.

Ingen magi i hela världen kan dölja att Ever Grace inte kommer med några nyskapande rollspelsidéer.

Du har förmodligen spelat rollspel tidigare, och då lär *Ever Grace* knappast kännas originellt. Det har en episk historia, HP och magiska vapen – alla de vanliga ingredienserna i den beprövade och pålitliga formeln.

Men det kommer ändå med ett par originella idéer. Kläderna du väljer att ha på dig påverkar karaktärernas sätt att reagera: några kommer att attackera dig om du har fel färger på dig. De analoga knapparna på Dual Shock 2-kontrollen används på ett bra sätt då du bestämmer hur starka attackerna blir genom att trycka olika hårt. Effekten är begränsad men unik i PlayStation2-spel just nu.

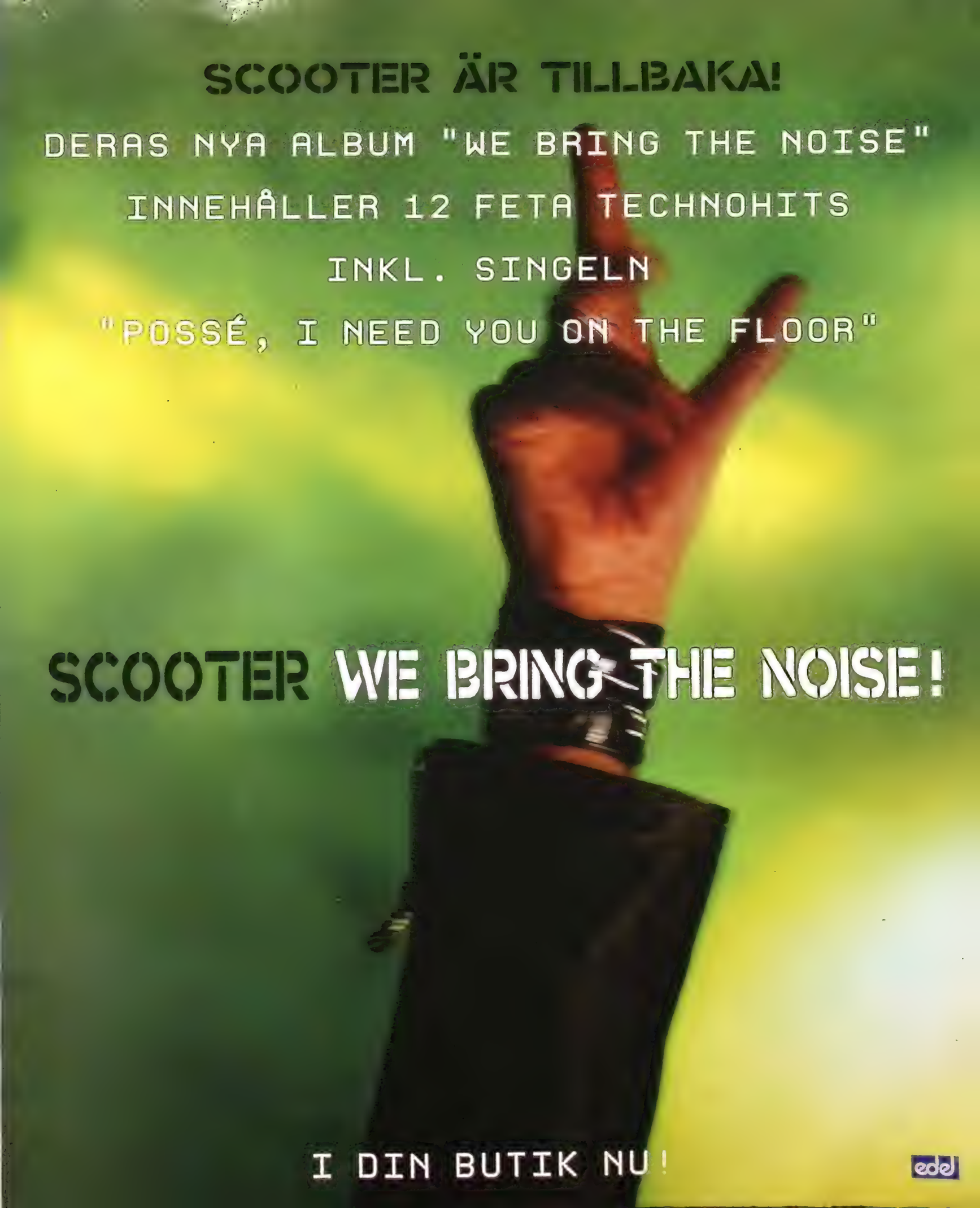
Det är inte alls ett dåligt spel, snarare det bästa inom genren på PlayStation2, men knappast spektakulärt heller. En missad möjlighet. ■

Craig Pearson

Svenska PlayStation Magasinet – BETYG

En alldeles för beprövad formel, med ett par smarta idéer som kunde, och borde, ha fungerat.

6 AV 10


SCOOTER ÄR TILLBAKA!
DERAS NYA ALBUM "WE BRING THE NOISE"
INNEHÅLLER 12 FETA TECHNOHITS
INKL. SINGELN
"POSSÉ, I NEED YOU ON THE FLOOR"
SCOOTER WE BRING THE NOISE!
I DIN BUTIK NU!
edel

RECENSIONER

MÅNADENS SPEL

Mat Hoffman's Pro BMX ...36

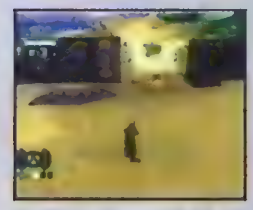
"Om du bara är på jakt efter ett BMX-spel, så är *Mat Hoffman´s Pro BMX* det bästa på marknaden just nu och antagligen ett bra tag framöver"

DISTRIBUTÖRER

Om du inte hittar ett särskilt spel i din spelbutik kan du kontakta distributören.

OBS! Distributören ger inte lösningar eller spelfusk! Kolla våra tipssidor i stället.

EGMONT 08-587 822 00
ELECTRONIC ARTS 08-546 645 00
INFOGRAMES 08-761 10 01
JACK OF ALL GAMES 08-760 02 40
K.E. MEDIA 08-445 50 50
KONAMI 08-556 083 70
NORDIC SOFTSALES 08-636 22 50
PAN INTERACTIVE 08-597 962 50
UBI SOFT 08-564 351 30
VISION PARK DISTRIBUTION 08-545 892 00


Army Men: Omega Soldier

UEFA Challenge 35

Mat Hoffman's Pro BMX 36

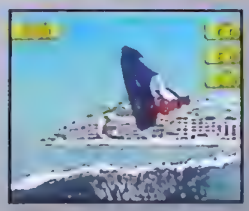
Dukes Of Hazzard

Dukes Of Hazzard: Daisy Dukes It Out . 45

Army Men: Lock 'N' Load 46

Micro Maniacs

Army Men: Omega Soldier 46


Jet Racer

Omspel 47

Pocket Series 48

UEFA Challenge

The Hunter

BETYGSKALA

10 Den gyllene titeln utdelas bara till de perfekta PlayStation-spelen.

9 Ett lysande bitet mästerverk. Rekommenderas till alla typer av spelare.

8 Väldigt bra. Ett måste för dem som verkligen gillar skelgenren.

7 Ett bra spel, som ändå inte är den där helt klockrena succén.

6 Godkänt, men med en del mindre bra sidor.

5 Medel. Kan uppskattas av vissa men bör testas före köp.

4 Underkänt på en eller flera punkter. Ingenting vi rekommenderar.

3 Ganska misslyckat. Möjligtvis värt att låna ett par dagar.

2 Riktigt dåligt. Försök att hitta någonting bättre i genren.

1 Uselt och därmed inte ens värt att provspela.

LIKA ROLIGT SOM SVERIGE-TURKIET I EM 2000

UEFA Challenge

”Det finns en stor brist på realism i *UEFA Challenge*”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Infogrames
UTVECKLARE:	Infogrames
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Fotboll
DISTRIBUTÖR:	Infogrames
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

UEFA CHAMPIONS LEAGUE SEASON 2000/2001

Europeisk fotboll när den är som bäst - förstklassig, underhållande arkadaction.

Det måste vara något fel när ett fotbollsspels omslag visar den okände Sunderlandspelaren Kevin Phillips i Englands landslagströja, med nummer 10 på ryggen. Borde inte den tillhöra Michael Owen? Att Phillips har lånat ut sitt namn till *UEFA Challenge* är synd, eftersom det är ett så dåligt spel. Tydligen har han och andra, betydligt kändare, spelare (såsom Figo, Yorke och Bierhoff) erbjudit sin expertis under hela spelets utvecklingsprocess.

Men vi undrar vad det är för råd de gett spelmakarna. "Efter att du tryckt på en knapp ska ni låta spelaren hålla bollen en stund innan han gör vad han ska", eller "när spelarna är på väg att tackla ska de börja vagga som ett gäng gamla gäss". Eller kanske "låt bollen stanna på marken efter två studsar när du skjutit den 25 meter framåt."

Det finns en stor brist på realism i *UEFA Challenge* och spelbarheten lider av flera problem. Till exempel tiden det tar från att du tryckt på knappen till att spelaren gör som han beordrats – alltför ofta blir du tacklad innan du hunnit skjuta. När bollen äntligen lämnar din fot blir spelets frame-rate inte långsammare, så att du kan få en bättre bild av ditt skott. Snarare går det snabbare, så att du kan inbilla dig att du skjutit riktigt hårt.

UEFA Challenge saknar direktheten och målglädjen från FIFA-serien och vad det gäller spelbarhet, grafik och realism är det divisioner sämre än någon version av *ISS Pro*. Målvakterna exemplifierar bäst spelets grafiska brister. När vi ser dem slå insparkar i närbild ser de så kantiga ut att Frankensteins monster framstår som mänskligt.

Om vi ska hitta något positivt får vi säga att Barry Davies är en riktigt duktig kommentator och att arenorna ser både snygga och korrekta ut (du ser dem dock inte under matcherna). Dessutom finns det en hel mängd olika valmöjligheter, bland annat en League Challenge, sex förinställda tävlingar (vinner du de tre första får du fram de tre sista) och ligor och cuper som du kan utforma på ditt alldeles egna sätt.

Men varför stå på en tråkig svensk idrottsanläggning och se på Allsvenskan när du kan få bästa platsen i Roms Olympiastadion? Varför bry sig om tredje divisionen när du kan spela *ISS Pro*? Ett solklart rött kort. ■

Nick Ellis

SVENSKA PlayStation Magasinet

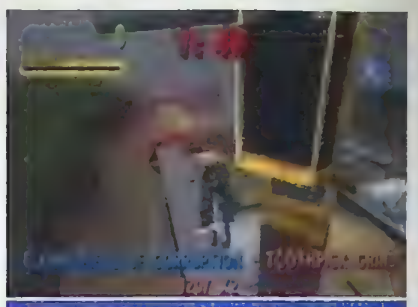
BETYG

GRAFIK:	Spelarna ser ut som robotar	3
SPELBARHET:	Matcherna liknar knappast de i Champions League	3
LIVSLÄNGD:	Du lär inte ens orka sitta kvar till halvtid	4

TOTALT

Dåligt fotbollsspel som blir ännu sämre när du ser dess otroligt mycket bättre rivaler. Den stora mängden valmöjligheter kompenserar inte för de klumpiga och frustrerande matcherna

3 AV 10



Om du vill ha över 100000 poäng, så vill det till att man är skicklig och flink i fingrarna. Tajmingen spelar stor roll i det här spelet där kombinationer betyder allt!

PLACERA RUMPAN PÅ SADELN OCH TRAMPA IVÄG!

Mat Hoffman´s Pro BMX

Balansen mellan de olika spellägena är riktigt bra och detta trots

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Activision
UTVECKLARE:	Runecraft
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Extremsport
DISTRIBUTÖR:	Vision Park Distribution
ANTAL SPELARE:	1-2

T*ony Hawk´s Pro Skater 2* borde ha blivit en större succé hos spelpubliken än vad det blev. Många spelare vill helt enkelt inte befatta sig med en extremsporttitel till, hur bra den än må vara verkar det som. Visst, det är repetativt i den bemärkelsen att det inte finns så väldigt mycket nytt att upptäcka, och det hela handlar ju om en enda sak, och det är att få så höga poäng som möjligt på att göra olika trickkombinationer och tuffa hopp. Men *TH2* är mer varierat än ett "vanligt" extremsportspel och det är riktigt fängslande. Vi tycker att det är synd att publiken inte tar till sig ett så bra extremsportspel, och nu ska vi dessutom recensera en nykomling inom extremsportgenren: *Mat Hoffman´s Pro BMX*.

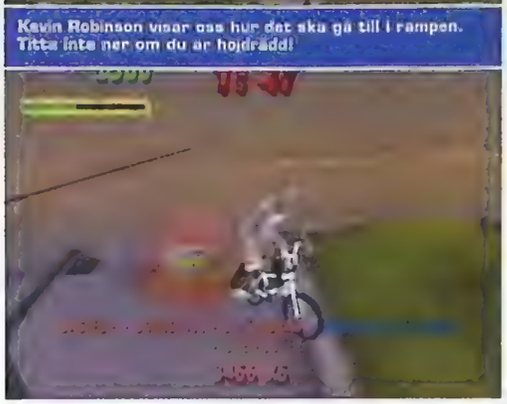
För er som inte läst det vi tidigare har skrivit om detta spel, kan vi berätta att det är samma spelmotor som i *Hawk´s*, och det innebar också att det gäller att lära sig precis vilka knappar man ska kombinera for att få de dar skyhöga poängen som alla strävar efter. Har använder man ramper och egentligen allt som finns i omgivningarna för att utfora de mest halsbrytande trick. Sjalvklart belonas variation från spelarens sida och ju svårare trick du utför, desto högre poäng får du och om du lyckas göra flera olika trick på ett och samma försök så kan du räkna med att poängen skjuter i höjden.

Precis som i många andra extremsportspel så utmanas du att göra ett hopp från någon sak i miljön till en annan, och lyckas du med det så får du extra bonusar. Det finns mycket att göra och många nya saker att hitta på när du börjar utforska omgivningarna och du får räkna med att sätta av åtminstone en eftermiddag om inte en hel dag när du precis skaffat spelet eftersom det är riktigt beroendeframkallande.

Om du har spelat *TH2* så undrar du förstås om *Mat Hoffman´s* kan vara lika bra? Det är en relevant fråga, och vi ska svara ärligt att nej, det är inte riktigt lika bra. Spelet är mycket bra, men det förekommer små skillnader från *TH2* som gör det en aningens aning sämre. Till exempel så kan du inte bara börja spela det, göra några trick och få skyhöga poäng redan från början. Det krävs att du sätter dig ner med tänkarmössan på och övar tills fingrarna värker om du ska få riklig utdelning. Tajmingen i *Mat Hoffman´s* är annorlunda från den i *TH2*, och trots att de båda spelen har samma spelmotor, så utför du inte tricken på precis samma sätt.

I *Tony Hawk´s* möter vi en hel del trick som inte riktigt känns verklighetsförankrade därför att de är så vansinniga att ingen ens skulle drömma om att försöka sig på dem i verkligheten. I *Mat Hoffman´s* använder du dig av en cykel, vilket är både bra och dåligt. Cykeln är större och klumpigare än en liten träbräda med hjul, så en av skillnaderna här blir att du ju måste öva upp dina färdigheter mycket längre än i *TH2*. Det är svårare att lyckas med invecklade trickkombinationer, så spelandet blir något mer varierat. Vad som är synd är att när du väl lyckas med en kombination, så belönas inte det riktigt så mycket som man kunde vänta sig från den mängden arbete du har lagt ner.

Man skulle kunna säga att det här är det spel som borde ha funnits mellan originalversionen av *Tony Hawk´s* och den fantastiska uppföljaren. I *Mat Hoffman´s* kan du inte tjäna ihop pengar för att köpa bättre cyklar eller uppgradera din befintliga cykel, utan du får istället samla på dig bonuspoäng som finns utspridda över banorna för att nå högre upp i poängligan. Cyklarna kan du i och

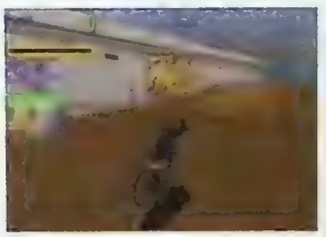


Kevin Robinson visar oss hur det ska gå till i rampen. Titta inte ner om du är höjdrädd!

På Construction Yard kan du göra en hel uppsjö olika trickkombinationer som ger höga poäng. Skryta inför polarna är ju aldrig fel för självförtroendet.

HUR MAN... FIXAR POÄNGEN

Om du vill lyckas med konststycket att få ihop rejält mycket poäng i *Mat Hoffman´s* så gäller det att lära sig att kombinera olika trick så att det blir en hel serie av trick på en och samma gång. Det är bara till att börja öva. Leta rätt på närmaste räcke och sätt igång!



Hoppa ner från räcket på ett tjusigt sätt och se till att hamna i en sådan position så att du direkt kan fortsätta med nästa trick (typ ställa cykeln på framhjulet) så att du får ihop schyssta poäng redan från starten. Det kan vara klurigt med tajmingen i början.

Från framhjulstricket så kan du leta reda på ett nytt räcke som du kan använda till tricken. Om du lyckas med tajmingen och får ihop de olika tricken snyggt, så kan du vänta dig riktigt höga poäng och segerns sötnos.

att spelet saknar de där små detaljerna...

för sig mixtra lite med eftersom du har fem "tillbehör" som du inte behöver tjäna ihop att experimentera med. Dessa fem olika prylar gör olika saker för dig och din cykel och de kan användas vid olika tillfällen. Det gäller att lära sig vad som passar bäst för olika banor och situationer.

För att få nya cyklar att laja med så kan du som sagt inte tjäna ihop pengar för att köpa dem, men det går relativt fort att komma upp sig så pass att man låser upp två nya cyklar per åkare. Detta innebär att du inom en snar framtid kan komma att få susa fram på en Condor Pro (om du spelar som Hoffman vill säga). Den sista banan är en CFB-tävling, och här kan du verkligen ha nytta av alla dina små hjälpmedel för att vinna publikens och domarnas gunst. När du har gjort tillräckligt många trick för att impa på domarna så blir du hyllad som mästare och du låser således upp små videoklipp för varje åkare, och du sätter med största sannolikhet igång från början igen.

Det faktum att du inte kan förbättra dina åkares färdigheter gör att spelet på ett mycket realistiskt sätt återger varje åkares skicklighet och specialteter från verkligheten. Alla är inte bra på allt, och vi uppskattar att man inte hymlar med detta. Dessvärre betyder detta dock att man känner sig färdig med de olika åkarna fortare än i *TH2*.

Den lista på olika trick som återfinns i *TH2* saknas också, och detta ger dig i och för sig chansen att lära dig tricken på eget bevåg vilket kan ses som något som ger spelet en längre livslängd.

Hoffman´s har en snabbare hastighet än *TH2* och det marker man fort. Cyklarna svischar fram som tokiga och eftersom spelet går fortare så har du större banor och får därför mer utrymme att utföra tricken på. Dock har du bara fem olika utmaningar och inte tio som i *TH2*. Lite trist. Spelmotorn gör att Mat Hoffman sopar mattan med Dave Mirra som ju också statuerar i ett eget spel. Inte bara spelmotorn gör spelet överlagset, utan spelet som helhet är större, du kan göra fler trick och alla rörelser känns mer realistiska. Spelet ackompanjeras av Stone Roses hit *Fools Gold*. Svårighetskurvan känns välbalanserad och ▶

På Hoffman Warehouse får du gott om tillfällen att öva upp dina färdigheter som du får stor nytta av på senare banor.

New York City bjuder på mycket variation. Slira omkring på isen i rinken eller kör rakt in i växthuset om du vill ha lite action. Bara fantasin kan sätta gränser.

När du har gjort tillräckligt många trick för att impa på domarna

relevant och de där riktigt svåra tricken tar som sagt ett bra tag att bemästra. Vi hade ändå velat ha några fler utmaningar så att vi kunde få komma tillbaka till spelet med nya tag efter den första grundläggande omgången, och inte bara göra samma sak igen, men med bättre kunskaper.

Man börjar spelet på Mat Hoffmans bakgård och där i hans cykelverkstad. Mat hoffman är svag för att göra sina big air, och på den här första inomhusbanan kan du få göra just detta. Du kan hoppa högt, göra galna trick och lära dig att köra half pipe som en kung. Om du är lite klurig så hittar du även till utomhusarenan där du kan ta dig upp till taket på byggnaden som du befinner dig utanför.

Efter dessa banor hamnar du på Construction Yard där du kan göra i princip vad du vill, oavsett vad du är bra på eller vad du vill bli bra på. I mitten av den här banan hittar du en halvfärdig bro och en halfpipe där du kan skrapa ihop riktigt mycket bonuspoang.

Nästa utmaning hittar vi i London Underground där du hittar massor med små håligheter som du hoppar över och samlar bonuspoäng. Vill du inte riskera livet med att hoppa över breda avgrunder så kan du pröva lyckan i en half pipe. Du kommer till den absolut coolaste delen av banan genom att hoppa från taket på en hiss och ut i ventilationsrören. Vidare kommer du ut till Bluetorch Competition som är relativt simpel och du vinner lätt guldmedaljen mot de andra åkarna.

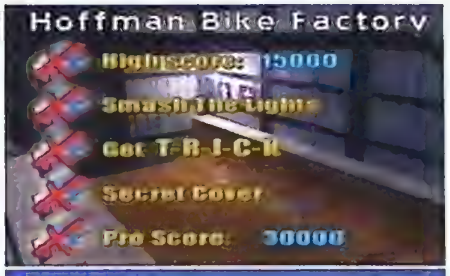
Parken i New York City bjuder på bland annat en taxi som du kan använda dig av när du utför dina trick. En isrink gör sitt till för spänningen när du glider fortare och fortare mot sargen som omgiver rinken. När du har lämnat detta bakom dig blir det mycket bättre fart på utmaningarna i och med Treatment Plant där du hittar många roliga platser att leka på och samla många, många poäng.

Den sista delen av de icke-tävlingsbaserade banorna är La Habra, Kalifornien. Här hittar du massor av tillfällen att plocka hem stora poäng på många roliga sätt. Du kan, om du vågar, göra livsfarliga hopp över hustaken till exempel. Du kammar i vilket fall som helst ihop en hel massa poäng om du gor varierade trick, och på den här banan blir det inga problem att variera sitt åkande. Här hittar du också två hemliga, väl undangömda, ställen på toppen av två byggnader. Vi tänker inte avslöja vad som finns här, utan lämnar det till er läsare att upptäcka. När du känner dig klar med den här banan så kommer vi till den sista tävlingen...

Det som lyfter spelbarheten är Career Mode. Du kommer snart att ta alla poäng du bara kan och inte slarva eller slöa dig igenom banorna eftersom du vill bevisa för dig själv och alla andra att du minsann kan ta dig upp högt i poängkedjan. Alla trick du gör blir så småningom kombinationer eftersom de ger högre poäng. Vi kanske skulle utfärda en varning att det faktiskt är extremt beroendeframkallande, så bli inte förvånad om du sitter och spelar samma bana och med samma åkare om och om igen för att få högre och högre poäng. Du kanske ska varsko jobbet eller skolan om eventuel frånvaro dagarna efter att du köpt spelet. Dra med en kompis och ni sitter förmodligen en hel helg och skriker högt av lycka eller frustration, beroende på hur det går. Det finns inget härligare än att slå bästa polaren i ett spel, eller hur? Nå, det kanske bara är vi på redaktionen som är så här tävlingslystna, men ändå...

Baneditorn är i princip identisk med

Toothpick Grind och Icepick Grind känns kanske igen av de som spelat liknande spel tidigare. Här återkommer klassikerna



Career Mode är i princip likadant som i *TH2*. Inga nyheter här inte.

HUR MAN... HITTAR HEMLIS-ARNA

Det är inte alltid så att det du ser är vad du får, om man säger så. Vissa delar av banorna är gömda, vissa väl gömda, andra lättare att hitta. Titta efter små öppningar som verka vara "onödiga" på banan eller mystiska väggar eller brytare som verkar kunna öppna saker. På den första banan hittar du till exempel en stor brytare...

Lägg dig nära brytaren med cykeln och aktivera den. Du öppnar så en garageliknande dörr och du har några sekunder på dig att ta dig igenom öppningen innan den stänga igen.

Här kan du leja runt på några nya ramper och kika på lite nya omgivningar. Kul med omväxling tycker vi. Sådana här hemliga banor finna lite överallt, så håll korpgluggarna öppna.

så blir du hyllad som mästare och du låser så-

den som man hittar i *TH2*. Kom nu bara ihåg att det är en cykel du lajar med, och inte en bräda. Cykeln kräver en hel del mer plats, och det är lätt att glömma bort detta och fylla banan med massor av träd, buskar, ramper och annat som till slut gör att du knappt får plats själv. Multiplayerdelarna i spelet är inte heller de något nytt, utan man känner lätt igen dem från *TH2*. Det blir såklart ännu mer av en tävling att försöka impa på polarna, och att vinna blir plötsligt typ tusen gånger viktigare än om man tävlar mot sig själv.

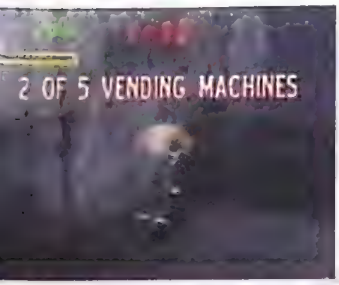
I Graffiti ska du som sig bör spreja loss på olika väggar, och det är riktigt roligt, för att inte säga taktiskt komplicerat. Vanligtvis blir det så att du åker omkring på banan och gör några mindre komplicerade trick samtidigt som du försöker hinna med att spreja på så många ställen som möjligt. På så sätt får du högre poäng så att du sedan kan koncentrera dig mer på att göra svårare trick.

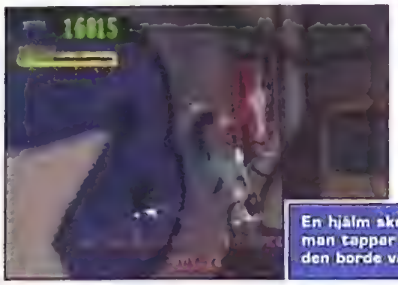
Trick Attack handlar om att man ska först upp till ett visst poängantal. Detta blir ännu ett moment där varken du eller polaren du spelar mot får vara en dålig förlorare. Lägg för säkerhets skull bort alla vassa saker innan ni börjar spela.

H-O-R-S-E är också ett riktigt roligt moment där man hela tiden ska utföra trick där man får högre poäng än den man spelar mot. Den som misslyckas med detta får en bokstav ur det ordet som ni valt att tävlam om. Man ska alltså inte få några bokstäver. Har man samlat ihop alla bokstäver som ordet innehåller, så förlorar man.

Balansen mellan de olika spellägena är riktigt bra och detta trots att spelet saknar de där små detaljerna som ju gör *TH2* till ett det bästa spelet i genren. Efter ett tag börjar man lära sig att det inte är någon idé att spela vidare på banan om man inte lyckas med det första tricket. Bli alltså inte förvånad om du efter tre sekunder och ett misslyckat hopp startar om spelet och försöker igen. Jo, det är faktiskt så det är för många.

I *TH2* var ett blodigt ansikte ingen ovanlig syn, och det kanske kändes lite när man ramlade, men i *Mat Hoffman´s* blir det en aning värre... Tänk dig själv hur det känns att landa med cykelramen mellan benen. Mmmmm, just det. Du ryser av bara tanken va? Vi med. Tony har iget att säga till om vad gäller skador i sin sport om man jämför med Hoffman som har genomgått på tok för många operationer ▶





En hjälm skulle inte sitta fel. Man slår sig rejält när man tappar balansen eller tajmingen inte är vad den borde vara.

Alla banor är belamrade med saker att leka med. Prova dig fram för att se vad du kan göra med miljöerna.

ledes upp små videoklipp

för sin relativt låga ålder.

Om du inte redan äger *Tony Hawk´s 2* så bör du köpa det, och du bör även lägga ut en slant på *Mat Hoffman´s* för det är ett riktigt bra spel som du kan kämpa med ett tag, både ensam och med polarna. Visst, några få detaljer kunde ha varit bättre, men en bra spelmotor är trots allt en bra spelmotor, och vi kan rekommendera det här spelet till spelare i en stigande åldersskala. De allra minsta har kanske lite svårt att bemästra de snabba och komplicerade knapptryckningarna, men om finmotoriken sitter, så bör det inte vara några problem.

Om du bara är på jakt efter ett BMX-spel, så är *Mat Hoffman´s Pro BMX* det basta på marknaden just nu och antagligen ett bra tag framöver. Och ni som redan äger Dave Mirras spel kan faktiskt inte jämföra det med denna titel, skillnaden är milsvid. ■

Lee Hall

Hoffman visar vad pedalerna går för i La Habra, den sista tävlingen i spelet. Ett bra tips är att inte försöka sig på detta hemmavid om man inte är riktigt skicklig och har en hel rustning som skydd.

HUR MAN... ÅSAMKAR SIG SKADA

Här visar vi några av våra lite mer...våldsamma misstag. Vi ramlade definitivt inte med grace, utan det blev åtskilliga blodbad. Här har vi börjat bra på Construction Yard.

Nu har vi gjort en riktigt skön vurpa på isrinken i New York City. Nej, vi undersöker inte isen, vi ramlade. Det gjorde riktigt, riktigt ont.

Till sist hamnar vi i La Habra, Kalifornien där man, som ni kanske minns, kunde försöka ta sig över djupa avgrunder mellan höga hustak. Japp, vi försökte och misslyckades som ni kanske ser. Aouch!

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

TONY HAWK´S 2

Ett av de absolut bästa spelen till PSone. Definitivt bäst i genren.

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Några små detaljer saknar vi från *TH2*, men annars ser det bra ut	9
SPELBARHET:	Några småsaker som vi skulle vilja ändra på, men annars bra	8
LIVSLÅNGD:	Det håller ett bra tag, men kanske inte lika länge som *TH2*	9

TOTALT
Ja, jo, Tony Hawk *är* ju kungen av rampema, oavsett sport, men Hoffman ligger inte långt efter vill vi lova. Man fastnar lättare än man tror och tricken tar en bra stund att lära sig till fullo.

9 AV 10

MTV MUSIC TELEVISION™

PlayStation.2

PAL

MUSICGENERATOR™2

BECOME A MTVSTAR

(WITHOUT HAVING TO CHANGE ALL YOUR FRIENDS)

9/10
PlayStation World

9/10
Official PS2 Magazine

Includes UK Top 5 single

GORILLAZ

'CLINT EASTWOOD'

Includes editable tracks from 12 top chart artists.

"THE GREATEST, MOST ENJOYABLE MUSIC CREATION PACKAGE EVER" CVG

JESTER

Codemasters

SVENSKA PlayStation Magasinet

Unreal Tournament

19 juni 2001

GENERAL LEE GÖR VÄGARNA OSÄKRA IGEN

Dukes Of Hazzard 2:
Daisy Dukes It Out

”Det ena uppdraget blandas ihop med nästa...”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Ubi Soft
UTVECKLARE:	Sinister Games
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Action
DISTRIBUTÖR:	Ubi Soft
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

DRIVER2
Något bättre racingspel med fantastiskt bra handling och urhäftiga biljakter

Om du vill få ut något alls av den här titeln, så bör du ha mycket låga förväntningar. Alla ni som spelat föregångaren vet hur stor besvikelsen var.

Vi blev inte särskilt förvånade över att titeln var en kopia av det tidigare spelet. Det enda som skiljer spelen åt, är en ny handling och en viss påökning bland fordonen. Några små ljusglimtar finns där, men det är nog inte tänkt att det som vi skrattar åt egentligen ska vara roligt. Som ett exempel kan vi nämna att Luke, en av spelets huvudrollsinnehavare, som låter måttligt begåvad när han pratar. Det finns inget som man direkt kan se fram emot, om man nu inte har längtat ihjäl sig efter att få köra omkring i bilarna från det första spelet, fast på nya banor.

Även denna titel verkar vara uppbyggd på en blandning av *Driver* och *Destruction Derby* med all den racing som titlarna innehåller, kryddad med Roscoe P Coltrane, sheriffen i Hazzard County som hela tiden är efter dig. Man kunde tro att det här skulle ge spelet ett visst mått av variation, men man blir mest irriterad på sheriffen när han gör sitt bästa för att preja dig av vägen. Det är svårt nog att finna inspirationen att fortsätta spela på grund av den fattiga handlingen, och att bli prejad av en fet polis innebär inte direkt någon extra utmaning. Nu kommer det roliga: när du inte blir jagad av polisen, så är det tänkt att du ska jaga bokstäver. Ehhhh, okej.

Nej, *DOH2* saknar allt vad innovation och kreativitet heter, och det gör också att spelet blir tristare än vad det faktiskt kunde ha blivit. Det ena uppdraget blandas ihop med nästa, och det om något visar väl på alltför lite variation.

Även om du byter fordon för att få lite mer spänning, så får du bita i det sura äpplet när banan du spelar verkar vara exakt samma bana som tidigare, men baklänges. Nog kunde väl Sinister Games ha ansträngt sig åtminstone lite för att ge oss godtrogna spelare lite nya utmaningar att tampas med. Detta i kombination med de usla uppdragen gör spelet riktigt dåligt i våra ögon, och det är nästan roligare att fylla i deklarationen eller se målarfärg torka.

När det bästa i ett spel ryms i inledningen, för den är riktigt snygg, så vet man att det är riktigt uselt. Att sedan Sinister Games valt att slöa sig igenom hela utvecklarfasen, gör titeln till något så lågt att vi inte ens vill ha den om den kommer som budgetutgåva. Vi hade hoppats på något bättre än den här sega sörjan som vi blir serverade. ■ **Tim Weaver**

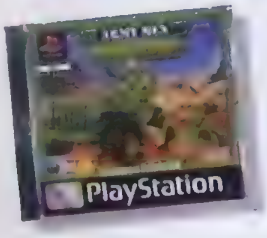
SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Visst, några fina filmsekvenser hittar vi, men resten är fult	5
SPELBARHET:	Trötta uppdrag, värdelösa kontroller, mycket frustrerande	3
LIVSLÄNGD:	Här finns massor av banor men orkar man spela dem?	3

TOTALT
Spelet är en kopia av sin föregångare, och Sinister borde få smäll på fingrarna för att de inte har ansträngt sig, och för att de har fått söta lilla Daisy att framstå som något helt annat i mellansekvenserna

3 AV 10

SYND ATT 3DO INTE INSER ATT *ARMY MEN'S* TID ÄR FÖRBI



Army Men: Lock 'N' Load

FAKTARUTA

UTGIVARE:	3DO
UTVECKLARE:	3DO
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Action
DISTRIBUTÖR:	Pan Interactive
ANTAL SPELARE:	1-2

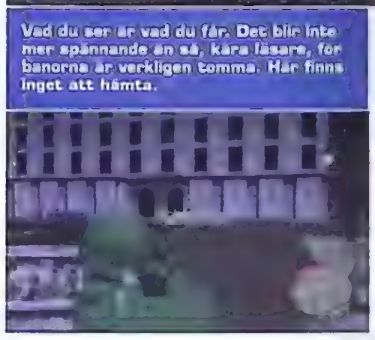
Man måste i alla fall ge 3DO en klapp i ryggen för att de är så förbenat envisa och ihärdiga med sina *Army Men*-titlar.

Jaha, ni som spelat någon av de föregående titlarna behöver knappast läsa vidare, för här bjuder man inte på några överraskningar och heller inga nyheter. Precis som *Omega Soldier* nedan, så spelar man ur tredjepersonsperspektiv, och större delen av tiden springer man bara omkring i spelet till fots och använder sina halvtuffa vapen. Du hittar gevär, maskingevär, granater, bazookas och granatkastare, och dessa blir dina bästa vänner för en tid framöver. Om du orkar spela vidare så kommer du att kunna åka omkring i en stridsvagn, alternativt på en motorcykel, men de banorna erbjuder ingen direkt variation.

Utan variation, men med de fel som gjorde att de föregående titlarna inte vann publiken gunst. Ack, ack, ack. Grafiken är lika ful som tidigare, alla de ljud som figurerar i spelet känns malplacerade eller bara dåliga, en kamera som inte ens klarar av att man går igenom en dörröppning utan att den går bärsärk och slutligen, kontrollerna är under all kritik. 3DO borde se över det de skickar ut i butikerna innan de faktiskt släpper iväg dem.

Alla de banor som spelet bjuder på är underligt nog tomma på saker, och det finns absolut inget som gör det intressant nog att fortsätta. ■

Chris Buxton



Vad du ser är vad du får. Det blir inte mer spännande än så, kära läsare, för banorna är verkligen tomma. Här finns inget att hämta.

SVENSKA PLAYSTATION MAGASINET BETYG

GRAFIK:	Fula texturer, tomma banor och värdelösa animationer	2
SPELBARHET:	Fruktansvärd spelmotor och dåliga kontroller gör spelet till en pina	2
LIVSLÄNGD:	Räcker längre om man använder CD:n som frisbee	2

TOTALT
Alla som spelat *Army Men* vet vad vi talar om, och ni som inte gjort det: håll er borta från denna spelserie. Om inte spelmotorn och de värdelösa kontrollerna avskräcker dig, så gör de ekande tomma banorna det

2 AV 10

NEJ! INTE NU IGEN...

Army Men: Omega Soldier

FAKTARUTA

UTGIVARE:	3DO
UTVECKLARE:	3DO
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Action
DISTRIBUTÖR:	Pan Interactive
ANTAL SPELARE:	1

Denna titel är precis likadan som de föregående, och vi kan inte förstå hur man kan vilja skapa flera likadana spel, det är en sak att klona får, men spel?

Det här är ett riktigt bottennapp. Man blir förvisso lockad av spelet om man kollar in inledningen , men när man väl sätter igång, så känner man sig lika grundlurad som om man har provat en av de tidigare versionerna av spelet.

Detta är mer eller mindre lika bra, eller dåligt, som *Commando*, men så kommer man på att utvecklingen har gått framåt sedan *Commandos* glada dagar... *Omega Soldier* visar inte på något nytänkande över huvud taget. Det hela går ut på att, på bana efter bana, skjuta ner identiska fiender med hjälp av oinspirerande vapen. Man gör samtidigt sitt bästa för att inte irritera sig på den enerverande kameran som i sin tur verkar göra sitt bästa för att irritera dig.

Förutom de uppenbara felen i det här spelet så kan vi avslöja att det går alldeles för fort att spela igenom. Det tar ungefär en och en halv timme att klara spelet, och det tycker vi är alldeles för kort tid för en ny titel.

Omega Soldier är måhända en bra spelidé, men man måste jobba mer på vad den idén ska mynna ut i. ■

Paul Rose

Grafiken är som sagt inget att hurra för, och även om det inte bara är grafiken som gör ett spel, så måste det finnas annat som gör att man inte irriterar sig alltför mycket på det man ser. Dessvärre finns det inget i *Omega Soldier* som får våra tankar på annat.

SVENSKA PLAYSTATION MAGASINET BETYG

GRAFIK:	Helt avskyvärd, känns uråldrig och är inte alls nytänkande	3
SPELBARHET:	Rejält dålig, från början till slut	2
LIVSLÄNGD:	Löjligt lätt, går på tok för fort att spela igenom	2

TOTALT
Vi är trötta på att inte få göra något nytt i den här spelserien. Om den ska kunna överleva de senaste titlarna och om spelpubliken ska kunna få något nytt förtroende för dem, så är det dags att göra något radikalt

2 AV 10

OMSPEL

GAMLA KLASSIKER OCH DIVERSE ANDRA SPEL FÅR ETT ANDRA LIV PÅ SPELMARKNADEN. BUDGETÅTERSLÄPP OCH PLATINASPEL SLAKTAR DE GAMLA PRISGRÄNSERNA

BUDGETUTGÅVOR DE GAMLA SPELEN HAR DAMMATS AV OCH SÄLJS BILLIGT – FYNDA!

Medievil 2

Sir Dan Fortesque är tillbaka. Och det är en triumf för hjärnlösa plattformsäventyr, trots bristen på originalitet.

Det är egentligen bara en uppdaterad version av det första spelet, som utspelas i det viktorianska England. Genom att hoppa, slåss och skjuta skurkarna, lösa problem och vara både smartare och starkare än bossarna, ska du få bort Londons alla zombies.

Spelbarheten är bra, det är underhållande och inte riktigt så lätt som dess tecknade stil antyder. ■ RK

■ UTGIVARE SCEE
■ CIRKAPRIS: 199:-

PlayStation Magasinet BETYG I PSM 30 8/10 — ■ DAGENS BETYG: Ett fräscht, tankeväckande plattformsspel utan några försök att vara storslaget. — 8 AV 10

Micro Maniacs

I *Micro Machines* kör du med små fordon i olika hushållsmiljöer. Men nu är det små människor istället för bilar.

Det är kanske lite begränsat i enspelarläget, men är ni flera som kör blir det riktigt kul. Det går att vara upp till åtta personer samtidigt och det är då du inser hur bra spelet är. Kör om en kompis med en Whirlwind Attack eller gå upp i ledning genom att hitta en genväg. Nej, bättre än så här kan ett flerspelarläge knappast bli. Briljant. ■ RK

■ UTGIVARE Codemasters
■ CIRKAPRIS: 149:-

PlayStation Magasinet BETYG I PSM 29 9/10 — ■ DAGENS BETYG: Ett förstklassigt exempel på hur kul ett flerspelarläge kan vara. — 9 AV 10

Music 2000

M*usic 2000* tar mallen från originalet *Music* och kastar in hundratals nya riff, möjligheten att sampla låtar, bättre videoskapande och menyer med högre upplösning.

Det geniala med spelet är dess menysystem, som låter dig skapa en bra låt hur snabbt som helst, även om du inte är specielt musikalisk. De korta laddningstiderna som kommer när du väljer riff är lite störande, men det spelar ingen större roll när resten av spelet är så bra. ■ TW

■ UTGIVARE Codemasters
■ CIRKAPRIS: 149:-

PlayStation Magasinet BETYG I PSM 24 9/10 — ■ DAGENS BETYG: En rakt igenom imponerande musikskapare. Given för ett sånt pris. — 9 AV 10

Ape Escape

A*pe Escape* är fortfarande ett av de bästa tredimensionella plattformsspelen på PSone. Det har skarp grafik, varierad spelbarhet och en svårighetskurva som gör det extremt beroendeframkallande.

Med hjälp av båda de analoga spakarna måste du jaga och fånga ett gäng flyende primater och sedan ta dig an den onde King Monkey Spectre.

Om du tror att plattformsspel börjar och slutar med *Spyro* är det dags att vidga dina vyer och bekanta dig med *Ape Escape*. ■ RK

■ UTGIVARE SCEE
■ CIRKAPRIS: 149:-

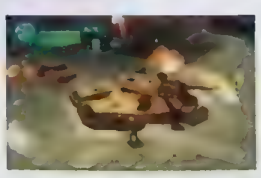
PlayStation Magasinet BETYG I PSM 19 9/10 — ■ DAGENS BETYG: Fortfarande ett högkvalitativt plattformsspel. Låt inte aporna komma undan – köp det nu! — 9 AV 10

Silent Bomber

Snacka om vilseledande titel. I *Silent Bomber* springer nämligen din hjälte omkring i metalliska lastbryggor och planterar massor av dynamit medan fienden skjuter som galningar.

Men spänningen försvinner med de alldeles för repetitiva banorna. Inte ens en mangastory och ett tvåspelarlage kan göra något åt det. Spelet har dock en trevlig oldschool-känsla när du försöker spränga fiendens generatorer och stora tankbilar. ■ ZN

■ UTGIVARE Studio 3
■ CIRKAPRIS: 199:-



PlayStation Magasinet BETYG I PSM 34 7/10 — ■ DAGENS BETYG: Kortlivad action med skön retrokänsla, nu för det rätta priset — 7 AV 10

TOCA 2: Touring Cars

Efter tre år är *TOCA 2* fortfarande det svåraste racingspelet. Det är inte så lite klurigt – ibland blir du så frustrerad att du bara skriker av ilska.

Gott om lopp, 13 banor, många spellagen och massor av fordon – inte bara sportbilar, utan till exempel en Jaguar XJ220, en TVR och underliga trehjulingar.

Det är dock inte lika polerat som *TOCA 3* och tilltalar antagligen bara de som tycker andra racingspel är för latta. ■ RK

■ UTGIVARE Codemasters
■ CIRKAPRIS: 149:-

PlayStation Magasinet BETYG I PSM 13 9/10 — ■ DAGENS BETYG: Bara en masochist kan älska detta spel, men för en så billig penning är det köpvärt — 9 AV 10

POCKET

MIDAS INTERACTIVE ÄR DE TILLBAKA MED EN NY SAMLING JÄTTEBILLIGA SPEL SOM ÄR GJORDA FÖR ATT DU SKA IMPULSKÖPA DEM. VI FÅR VÄL SE OM DESSA TITLAR KOMMAR ATT LOCKA ER TILL ATT ÖPPNA PLÅNBOKEN...

Mary King's Riding Star

■ UTGIVARE
Midas
■ DISTRIBUTÖR
CMN Group Scandinavia

***Mary King's Riding Star*, som släpptes för ett par år sedan (4/10 i PSM 27), är en kombination av Tamagotchi-liknande uppfödning (ta ut lorten, borsta och mata hästen) och hästrelaterade tävlingar (dressyr, terräng och hoppning).**

Uppfödningsdelen av spelet förstörs av upprepning och för långa laddningstider. Tävlingarna förstörs av hinder som kommer fram för snabbt. Spelet kan vara roligt ibland – på ett ironiskt sätt – men förlorar i slutändan på sin brist på finputsning. ■ SF

PlayStation Magasinet BETYG

■ **TOTALT**
En bra idé som är inriktad på yngre tjejer. Men den slutliga produkten lider av dålig design och brist på engagerande spelbarhet. Tyvärr finns det inte många andra hästspel att rekommendera

4 AV 10

Checkmate

■ UTGIVARE
Midas
■ DISTRIBUTÖR
CMN Group Scandinavia

Nu börjar det i alla fall likna något – ett hyggligt litet schackspel för en knapp hundring är den sortens kap som är värt att leta efter.

Tre någorlunda bra upplagda svårighetsgrader ger dig en viss chans att slå den smarta maskinen. Dess betänketid är inte så lång och det hela ackompanjeras av lite småtrevlig hissmusik.

Denna budgetversion av schack kan mycket väl vara billigare än att köpa pjäser och ett bräde. Det är simpel, överraskningsfri underhållning, men ändå roligt. Bra gjort Midas. ■ SF

PlayStation Magasinet BETYG

■ **TOTALT**
Ni ser, det kan fungera – det finns nu ett jättebilligt spel som kan kallas OK. Om du vill spela lite elektroniskt schack och vill ha en elektronisk motståndare behöver du inte leta mer

6 AV 10

Card Shark

■ UTGIVARE
Midas
■ DISTRIBUTÖR
CMN Group Scandinavia

Det här är en intressant samling, med sju simulerade kortspel och två simulerade arkadversioner av kortspel.

Poker och blackjack är inte olika de maskiner som finns i arkadhallar, som alltid äter upp dina pengar. I de andra spelen får du köra mot roliga anime-karaktärer i ett par ganska originella – och faktiskt svåra – kortspel som alla är versioner av patiens. Förvänta er bara inte någon världsomvälvande spänning. ■ SF

PlayStation Magasinet BETYG

■ **TOTALT**
Card Shark kanske kan underhålla dig en regnig sommardag

5 AV 10

Jetracer

■ UTGIVARE
Midas
■ DISTRIBUTÖR
CMN Group Scandinavia

Ett par färgglada jetskis, ett gäng välbyggda, unga åkare och några exotiska stränder. Det låter väl som upplagt för högoktanig underhållning?

Men låt er inte luras. Jämfört med andra stuntspel – från *Tony Hawk's* till *Jetrider* – håller det här bara inte. Grafiken är ful (toppen av vågorna utgörs av enorma pixlar), spelkontrollen är enkel och spanningen är på lagsta nivå. Priset kanske är lågt men du kommer inte spela *Jetracer*. ■ SF

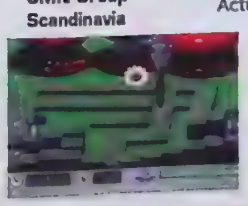
PlayStation Magasinet BETYG

■ **TOTALT**
Jämfört med de spel det så uppenbart försöker härma är det värdelöst

3 AV 10

Gubble

■ UTGIVARE
Midas
■ DISTRIBUTÖR
CMN Group Scandinavia



Du tar kontroll över en "älskvärd utomjording" vid namn Gubble och får i uppgift att använda en mängd verktyg för att dra ut spikar och skruvar från en planets yta. Nej, vi skojar inte...

Tyvärr tycks de sinnesutvidgande medel som utvecklarna på Actual Entertainment måste ha använt när de kom på storyn slutat verka när de kom till spelbarheten. Det här är mer som något slags pinsamt försök att uppdatera *Pacman*. Skrap. ■ SF

PlayStation Magasinet BETYG

■ **TOTALT**
Pacman för 2000-talet någon? Nej, vi trodde inte det. Slänq bort detta spel.

2 AV 10

PRICE

Prism Land

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Midas
UTVECKLARE:	Dream Creators
RELEASEDATUM	Ute nu
GENRE:	Pussel
DISTRIBUTÖR:	CMN Group Scandinavia
ANTAL SPELARE:	1–2

Äntligen. Här har vi ett trevligt litet spel. Alla som är bekanta med det inflytelserika *Breakout* vet vad det handlar om: du kontrollerar en paddel på botten och har som uppgift att, om och om igen, studsa den lilla bollen upp längs skärmen för att träffa och ha sönder väggarna som kommer fram.

För att krydda det hela kan du få olika power-ups som då och då ramlar ner från skyn (lite som i arkadklassikern *Arkanoids)* – några gör din paddel större, några delar bollen i två, några gör din paddel klibbig så att du kan sikta bättre med bollen och andra gör att du kan spränga bort stora områden på skärmen genom en enda knapptryckning. Även om styrningen av din paddel verkar lite konstig i början och bollen kanske är lite för liten så kan du inte låta bli att engageras av spelbarheten.

Prism Land är överraskande roligt och vare sig du kört såna här spel tidigare eller inte så är det extremt beroendeframkallande. Hela tiden tänker du att du minsann måste spela en gång till, vilket är ett bra betyg. Och som om det inte vore tillräckligt för att lägga ut ungefär en hundring så har Dreamworks dessutom inkluderat ett bra tvåspelarläge. ■ **Steve Fargher**

Dessa små färgade stjärnor snurrar och blinkar i nattens ljus. *Prism Land* är det finaste av dessa Midasspel

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Enkel och adekvat. Inget mer	6
SPELBARHET:	Lätt men beroendeframkallande	7
LIVSLÄNGD:	Med mer än 60 nivåer kan du hålla på länge	7

TOTALT
Det är så här pusselspel borde vara: billiga och roliga. Ett välkommet tillägg till vilken samling som helst. Det står sig bra mot PSone:s pusselkungar *Bubble Bobble* och *Bust-A-Move*.

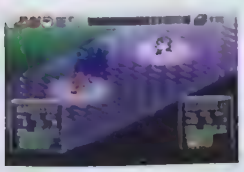
7 AV 10

The Hunter

■ UTGIVARE **Midas**
■ DISTRIBUTÖR **CMN Group Scandinavia**

Allt är inte guld som glimmar. Även om detta spel kanske verkar ganska bra – ett rollspelsäventyr som utspelas i en dystopisk framtid där karaktärer letar i övergivna laboratorier och installationer efter en gömd skatt – så är det inte det.

Tyvärr har det intressanta grundläggande konceptet korsats med ett brädspel, någon grafik att tala om existerar knappt och översättningen från originalspråket är så dålig att du inte tror det är sant. Du gör bäst i att ignorera detta spel. ■ **SF**



Svenska PlayStation Magasinet BETYG

TOTALT
En halvbra idé blandad med dötrist spelbarhet.

3 AV 10

Kart Challenge

■ UTGIVARE **Midas**
■ DISTRIBUTÖR **CMN Group Scandinavia**

Äh, ett sånt originellt namn. Men vid första anblick verkar det vara ett inte så dåligt racingspel.

Den underbara accelerationen och styrningen av vinande fordon runt tajta kurvor finns där. Dock är grafiken inget vidare och motståndarnas artificiella intelligens usel – de kör alla längs samma linje.

Det finns varre spel. Vårt tips är dock att lägga några kronror extra och köpa det fantastiska *TOCA 2: World Touring Cars* (9/10 i PSM 1). Läs mer om *TOCA 2* på sidan 47. ■ **SF**

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

TOTALT
Under medel, men smått underhållande i en timme eller två

4 AV 10

Lord of the Jungle
The Sword Of Camelot
Anastasia

Ta en Disneyberättelse, hacka sönder den till en halvtimmes tecknad serie, ta bort originaliteten, humorn och smartheten och lägg till ett genuint dåligt pusselspel med extremt tråkiga färger. Vad får du då? Jo, ett gäng pinsamma budgetspel från Midas.

Kom inte ens i närheten av dessa spel. Namn inte ens deras namn, då deras absoluta ondska bara kan få dig att må dåligt. ■ **SF**

■ UTGIVARE **Midas** ■ DISTRIBUTÖR **CMN Group Scandinavia**

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

TOTALT
Fruktansvärt dåligt. Vi är förvånade över att det tillverkas såna här spel fortfarande

1 AV 10

POWERTOUR 2001

PlayStation Powertour
SWEDISH SKATEBOARD SERIES 2001

Besök Powertour-truckarna på Swedish skateboard series-tävlingarna, testa de senaste PlayStation2-spelen, tävla om PlayStationpriser och helårsprenumerationer på Super PLAY och Svenska PlayStation-Magasinet.

Vinn skateboard och biljetter till årets skateboardhändelse!

Fyra personer har chansen att [illegible] med två biljetter till Swedish [illegible] 2001 i Stockholm eller Malmö och en t-shirt, [illegible]

1. Av vilket material är skateboardhjul tillverkade?

2. Vad kallas hjulupphängningen på en skateboard?

3. Vad heter Tony Hawks självbiografi?

För att delta i tävlingen ska du skicka rätt svar på de tre frågorna på ett vykort märkt "Skateboardtävling" till Super PLAY / PlayStation-Magasinet, 112 85 Stockholm tillsammans med ditt namn och adress innan den 12 augusti. Lycka till!

Vinnarna meddelas per brev. Eventuell vinstskatt betalas av vinnaren.

PlayStation 2

PlayStation PLAY

WAITING FOR PLAYERS
NIME 01
NORDIC INTERACTIVE MEDIA EXPO 2001
GÖTEBORG 27-30 SEPTEMBER
NORDENS STÖRSTA MÄSSA FÖR INTERAKTIV UNDERHÅLLNING:
UTSTÄLLARE · KONFERENSER · DEMOTÄVLINGAR · SPELKVÄLLAR · BRANSCHFEST
www.nime.nu
PCGAMER
PLAY
develop

INSÄNDARE

Skriv till oss om du undrar över något eller vill tycka till! Vi förbehåller oss rätten att redigera i insänt material. E-post som innehåller bifogade filer åker direkt i papperskorgen.

POPEGG

Hej Jag heter Kristoffer Häggbom och jag är 11 år. Jag vill ställa några frågor till er.
❶ Vad kommer en Popegg och en digitalkamera till PlayStation2 att kosta?
❷ Kommer jag att kunna surfa på internet med PlayStation2?
❸ Kommer PlayStation2-spelen att sjunka i pris?
❹ Kan jag göra egna spel med PlayStation2?
❺ Kommer *Resident Evil* till PlayStation2?
❻ Kommer det en mobiltelefon till PlayStation2 och i så fall vad heter den?
❼ Kommer PlayStation2-demon?
❽ Kommer det ett tangentbord och mus till PlayStation2?
❾ Kommer jag att kunna spela dataspel på PlayStation2?
Hej då från
Kristoffer

Hej Kristoffer
❶ I skrivande stund så kan vi inte vara säkra på att Sonys Popegg-skrivare kommer till Sverige. Prislappen i Japan ligger på cirka 1500 kronor. Epson har utvecklat en mjukvara för bildhantering på PlayStation2 som med stor säkerhet kommer att stödja flera USB-skrivare. Sonys digitalkameror är dyra, men det kommer säkert dyka upp spel och program som låter användaren att koppla i andra digitalkameror som stödjer USB.
❷ Ja, när hårddisken med bredbandsadapter kommer till Sverige.
❸ När detta skrivs så har en stor elektronikkedja sänkt priset på PlayStation2 till cirka 3800 kronor, så prissänkningar är på gång. Hur lågt priset kommer att sjunka är dock svårt att säga.
❹ Ja, med hjälp av YaBasic som finns med på demo-cd:n som medföljer PS2.
❺ *Resident Evil Code: Veronica X* kommer i host. *Resident Evil 4* lär dröja.
❻ Om, och när det kommer att bli möjligt att koppla en mobiltelefon till PlayStation2 så misstänker vi att du kommer att kunna använda i princip vilken modern telefon som helst. Men med dagens mobilnät så undrar vi varför du vill ha en mobil till PS2?
❼ Menar du om det kommer att medfölja en PlayStation2-demoskiva i Svenska PlayStation-Magasinet? I sådana fall så kan vi säga så mycket att vi inte kommer att ha både PSone och PlayStation2-skiva i tidningen och att det lär dröja innan vi kommer att fundera på PlayStation2-demon.
❽ Det skall gå att koppla alla tangentbord och möss som har USB-anslutning till PS2. Vi testade *Unreal Tournament* med en enknappsmus och ett tangentbord från en av Macarna här på redaktionen och det fungerade utmärkt. Att köra med en mus med flera knappar är dock att rekomendera.
❾ Nej, det går bara att spela PSone och PlayStation2-spel.
Red

BANDYSPEL

Hej Svenska PlayStation-Magasinet.
Snälla, ta med detta brev i tidningen.
Jag har nyss införskaffat en PlayStation2 till mitt hem.
Den nya svarta konsolen som jag har köpt lyser upp hela mitt rum.
Jag har tänkt på en sak, är Xbox så himla bra som dom säger?
Jag har köpt *Tekken Tag Tournament*, det är ett superspel eller vad tycker ni?
Jag tycker att det var en snygg affisch på Lara Croft som ni hade med i PSM 41. Jag tycke att ni borde fortsätta med affischer i tidningen.
Jag kan ge ett litet tips till alla som har *Tekken Tag Tournament*. Om ni vill klara av *Tekken* lättare så kan jag de bästa Team Upsen: 1Ling - Panda, 2 Law - Paul, 3 Michelle - Julia, 4 Hwoarang - Baek, 5 King – Armor. Var så goda, alla *Tekken*-fans.
Kan ni inte ha en skiva med Psone-demon och en annan skiva med PlayStation2-demon?
Till mina frågor.
❶ Finns det inget bandyspel till PlayStation2?
❷ Hur mycket kommer tror ni att det kommer att kosta att surfa med PlayStation2?
❸ Tror ni att dataspelet *Delta Force* från Novalogic kommer till PlayStation2?
❹ Har ni något tips om ett bra PlayStation2-spel för ett action-fan?
❺ Skulle ni kunna vara så snäll att te med en affisch på Jin i *Tekken* i nästa nummer, det skulle vara häftigt.
❻ Ska PlayStation3 komma ut snart? Jag har hört rykten och det vore tråkigt om det kom ut snart.
❼ Vilket spel är bäst: *MGS2* eller *Half-Life?*
❽ Jag läste i en PC-tidning att i framtiden så kommer PC-spelare att kunna spöa PlayStation2-nördar på internet. Det är ju PlayStation2-spelarna som kommer att slakta PC-nördarna, eller vad tror ni?
Jag vill tacka redaktionen för världens bästa tidning.
Tack och hej för mig.
Boola The Man

Hej Boola
Tack för *Tekken*-tipsen.
❶ Tyvärr, inga bandyspel till PlayStation2.
❷ Det kommer att bero på vilken internetleverantör du har och om Sony kommer att hitta på något finurligt sätt att tjäna pengar på de spelare som vill koppla upp sig. Var säkra på att vi kommer att berätta allt om detta när bredbandsadaptern kommer till Sverige.
❸ Vi har inte hört något om det, men *Delta Force*-spelen fick ett ganska bra bemötande och det har ju konverterats PC-spel till PlayStation2 förut.
❹ *Red Faction.*
❺ Vi lovar inget.
❻ PlayStation3 är på ritbordet, men ni som har köpt PlayStation2 behöver inte oroa er då det kommer att dröja väldigt länge innnan vi kommer att få se PlayStation3 i butikerna.
❼ Spelen har inte kommit ut än, så det återstår att se.
❽ Jag vågar inte uttala med om det, för då lär PC-Tommy på Super PLAY komma och ge mig stryk.
Red

X-FILES

Hej PSM!
Jag har spelet *The X Files*. Jag har inte klarat det någon gång. Jag är bara på CD 1, vid det där hotellet, hur gör man? Snälla hjälp mig.
❶ *Digimon* finns ju till PSone, men varför finns inte *Pokémon* till Psone?
❷ Det finns ju en film some heter *Gone In 60 Seconds*, men varför finns det inte som spel till Psone.
Det var allt för mig.
Mvh
Jimmy

Hej Jimmy!
Den läsare som kan hjälpa Jimmy med The X-files får en ursnygg *Driver2*-nyckelring plus stickers.
❶ För att Nintendo äger *Pokémon* och Nintendo är våra fiender. ;)
❷ Därför att film inte blir spel, och vise versa, per automatik. Men det är dock nog bara en tidsfråga innan någon köper rättigheterna och kokar ihop ett spel.
Red

DUKES OF HAZZARD

Jag köpte *Dukes Of Hazard* innan jag köpte min första PSM-tidning men i den andra såg jag en recension av *Dukes Of Hazzard* och jag blev inte nöjd. Till alla som har avskräckts från att köpa spelet vill jag bara säga: köp det!
Från en PSM-älskare

Hej PSM-älskaren!
Är det någon som känner sig förvirrad och osäker på grund av detta rekommenderar vi att ni hyr spelet innan ni springer iväg och köper det.
Red

BORT MED SKIVAN

Hallå PSM!
Jag ville bara säga att jag älskar eran tidning. Jag har alla nummer sedan starten. Nu till mina frågor.
❶ Kan ni inte ta bort demoskivan från tidningen?! Det kanske låter konstigt, men om ni inte hade demoskivan så skulle ni ha mycket mer pengar till att göra tidningen tjockare eller något annat. Jag kanske spelar ett eller två spel på skivan sedan lägger jag undan den och spelar den aldrig igen. Jag vet att det är flera som tycker som jag.
❷ Och till "Dawa" som var med i PSM 41 och som sa att PS2 suger. Kan ni inte skicka en bomb eller något?
❸ Jag vill bara säga att jag håller med "Adde" i PSM 41. Ni tar med en massa brev som handlar om piratkopiering. Vi vet att man inte får bränna spel.
Jag har spenderat ungefär 2960 kronor på era tidningar, så snälla ta med mitt brev.
Philip

Hej Philip
❶ Det stämmer alldeles utmärkt att vi skulle ha mer pengar att lägga på tidningen om vi skulle ta bort demoskivan. Vi skulle gärna se fler brev från er läsare där ni tycker till om skivan. Alltså inte skivans innehåll utan skivans vara eller icke vara.
❷ Nej, ni får tjata hur mycket ni vill men vi skickar inte bomber till våra läsare. ;)
❸ Vi har skurit ner på mängden brev som behandlar ämnet för att det blir lite tjatigt i längden. Faktum kvarstår dock - piratkopiering är ett problem. Undersökningar säger att åtta av tio som har en PSone har piratkopierade spel i sin ägo.
Red

SE HIT ALLA *DRIVER 2*-FANS

Driver 2-tips
För att få en hemlig bil välj "Take a ride" och kör i Chicago. Följ pilen som visas på kartan så kommer du till en baseballstadion. Gå längs väggen så hittar du en dörr där det står "Tickets".Tryck △ på dörren och en grind in till stadion öppnas. Gå in på stadion och gå upp för en trappa och gå till höger. Där finns ett garage med den hemliga bilen.
Hoppas att alla *Driver 2*-ägare har nytta av tipset!
Mvh
Timi
PS. Gör så att jag kommer med. Många skulle uppskatta tipset.

Hej Timi!
Vi tackar och bockar för tipset och hoppas att alla *Driver 2*-ägare blir glada.
Red

BÅTSPEL

Hej PSM!
NI gör en mycket bra tidning, fortsätt med det!

GITARR ELLER PS2

Jag har några korta frågor som ni kanske kan svara på.
❶ Vad har ni på den svenska redaktionen av PSM för uppgifter?
❷ Finns programmet Yabasic Basic på demoskivan som medföljer PlayStation2?
❸ Jag kan inte bestämma mig om jag skall köpa en elgitarr eller en PlayStation2. Vad tycker ni?
❹ Kan ni inte göra en lista i tidningen över alla spel som har fått 10 i betyg?
❺ Vad hände med de omtalade pappersfodralen till demoskivorna?
❻ Hur många brev får ni varje månad? Läser ni alla? Hur beslutar ni om vilka brev som skall vara med i tidningen?
❼ Vilket är det bästa båtspelet till PSone?
❽ Kan ni inte göra en test av Psone-tillbehör i tidningen?
❾ Jag äger *Music 2000* och tänker spela in några låtar på CD. Vet ni om man kan koppla in en CD-brännare till PSone?
Det var alla frågor jag undrade över.
Mvh
Daniel P

Hej Daniel P!
❶ Vi recenserar spel, översätter, formger ,dricker kaffe och ser till att det blir en tidning varje månad.
❷ Ja.
❸ Detta måste vara månadens roligaste fråga! Om du lovar att inte spela sur 80-talshårdrock så tycker vi att en elgitarr låter som en bra sak. ;)
❹ Vi funderar på att köra en repris på listan över alla recenserade spel som vi publicerade i PSM 26 (givetvis så kommer vi att uppdatera listan).
❺ Det blev för dyrt. Vi körde med pappersfodralen i två nummer men det var länge sedan.
❻ Vi får mellan femtio och hundra brev och e-mail, och vi läser alla. Vi väljer ut de brev som vi tycker är roliga och intressanta och som vi tror kan vara till nytta och glädje på olika sätt för andra läsare.
❼ Det finns inga riktigt bra båtspel till PSone, men du kan kolla upp *Aqua GT*.
❽ Det kanske kommer, vi lovar inget.
❾ Nej, det går inte att koppla en CD-brännare till PSone. Det du får göra är att koppla din PSone till ljudkortet på en dator som är utrustad med CD-brännare, spela in din låt på datorns hårddisk och sedan bränna en skiva.
Du kommer med all säkerhet att vara tvungen att köpa någon form av adapter då ljudutgångarna på PSone inte matchar de ljudingångar som brukar vara standard på ljudkort för hemmabruk. Var också noga med att ansluta PSone till "Line"-ingången, kopplar du in konsolen i mikrofoningången så kommer det att bli härlig digitaldistortion.
Se till att utrustningen är avstängd när du kopplar in prylarna. **Red**

ÅTERKOMMANDE FRÅGOR

HÄR HAR VI SAMLAT NÅGRA FRÅGOR SOM NI LÄSARE OFTA UNDRAR ÖVER.

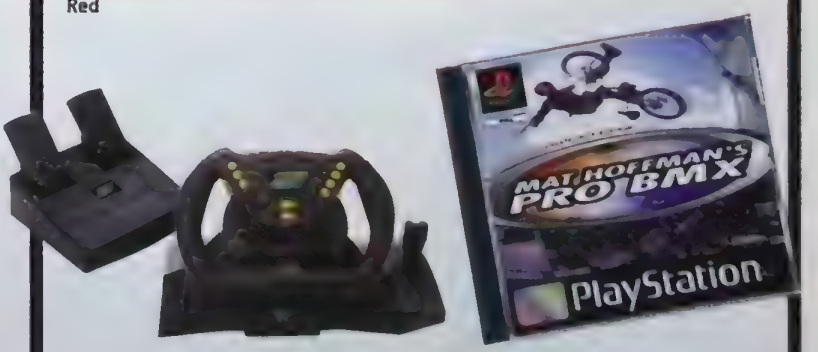
När kommer PlayStation2 att bli billigare och vad kommer det att kosta?
Som ni kanske har märkt så är priset på väg ner. Det är svårt att säga hur mycket priset på konsolen kommer att sjunka och under hur lång period priset kommer att glida.
Vet ni vilken konsol *Final Fantasy XIII* kommer till?
Final Fantasy XIII ligger så långt in i framtiden så detta kan man bara spekulera i. Vi vet att *FFXII* skall komma till PlayStation2 men med tanke på att *FFX* inte kommer förrän nästa år så är det väl ingen större idé med att ligga sömnlös och fundera på *FFXIII*.
Jag har hört att man kommer att kunna ladda ner en sak från internet (med hjälp av PS2) som gör att man kan spela importerade PSone spel på PS2. Stämmer detta?
Ja, men då riskerar man att få virus i maskinen så kan radera minneskort och operativsystemet. ;)
Vad är skillnaden mellan europeiska, japanska och amerikanska PlayStation2-maskiner?
Den största skillnaden är regionslåset och att de använder olika videosystem.
Kommer Xbox att ha bättre grafik än PlayStation2?
Det hänger på spelutvecklarna. Båda maskinerna har förutsättningar för att prestera spelgrafik i toppklass.
Vad är det för skillnad på brända spel och originalspel?
Brända spel är olagliga och tillverkade i en CD-brännare. Originalspel är lagliga ochpressade i riktiga CD-pressar.
Vilken klass är det på DVD-spelaren i PS2?
Bättre än vissa påstår. Jag har upptäckt att mina region 2-skivor ser bättre ut i min PS2 än i min gamla stationära DVD.
Red, vilket PS2-spel tycker du är bäst?
Detta skiftar givetvis. Det kommer ju nya spel hela tiden och det känns inte som om att det "bästa" spelet till PS2 har sett dagens ljus än så länge. I skrivandes stund så är *Unreal Tournament* en klar favorit i hemmet.
När kommer man att kunna spela online med PlayStation2 i Europa?
Onlinespel kommer att bli möjligt när Sony släpper sin hårdisk med bredbandsadapter i Sverige.

MÅNADENS BREV

ALLA MÅSTE FÅ VARA MED OCH SPELA

Alla måste få vara med och spela, annars är det inte roligt.
Jag måste få berätta om en sak som har hänt mig. Det var när jag och mina fem kompisar skulle spela *Gran Turismo*. Ellen vann som vanligt allting och jag kom tvåa. Hanna förlorade mot Kalle och Stefan var spelare nummer fem. Han hade åkt ut redan i kvallottningen. Flera gånger gick Stefan fram och tillbaka framför TV:n för att visa sitt missnöje över att inte få vara med i tävlingen.
-Ger man sig in i leken får man leken tåla, sa vi och knuffade bort honom därifrån.
Stefan är en sådan där kille som inte väljer bil efter dess egenskaper, han väljer bara efter färg och form. Det känns därför rätt meningslöst att tävla mot en sådan nolla, så jag erkänner att vi andra fuskade i lottningen och lät honm bli stallskötare med allt vad det nu innebär. Han fick helt enkelt blanda saft och poppa popcorn.
När alla heat var körda och tävlingen samt popcornen var slut tog Stefan tag i ratten för att få prova. Han skulle precis till att köra iväg när Ellen drog ur sladden till TV:n. Hennes TV-spel var nämligen helt nytt och hon ville inte att det skulle nötas ut så fort.
Stefan blev arg och tog popcornskålen och vände den uppochned ovanför spelet, men alla popcornen var ju redan slut. Innan Stefan fick tag i saftkannan hade Ellen redan kopplat ur alla sladdarna och sprungit in på toaletten med spelet i famnen. Stefan blev ännu surare och sprang fram till toalettdörren. Efter några misslyckade försök med att suga upp saft i ett sugrör och sedan spruta den genom nyckelhålet satte han sig ner utanför dörren.
-Du får hellre skjuta mig än att förstöra mitt spel, skrek Ellen innefrån toaletten.
Vi andra satt kvar i soffan och visste inte riktigt vad vi skulle göra. Till slut reste sig Hanna och gick fram till dörren och bad Ellen att komma ut.
Stefan ställde sig beredd för att kasta saften som var kvar i kannan över spelet. Hanna ropade till oss i soffan att hämta Stefan och dra honom därifrån.
Ellen kom till slut ut från toaletten. Spelet hade hon rullat i tre rullar toalettpapper, utifall att det skulle stänka lite saft. Stefan lovade att inte göra något dumt och ställde ner saftkannan på bordet. Men när spelet åter var inkopplat tog han tag i kannan igen och sprang fram och hällde saften över konsolen. Stefan hade nämligen hållit fingrarna i kors när han lovade att inget göra.
TV-spelet blev förstört och det var färdigtävlat hemma hos Ellen. Alla roliga dagar var slut och alla mådde skitdåligt.
Nu är ju i och för sig det här en enda stor lögn, men tro mig, det kunde gott och väl ha varit sant så lär er en läxa!
Nr 2

Hej Nr 2
Sant eller inte, detta var i alla fall månadens roligaste (och mest annorlunda) brev.
Var snälla mot varandra framför konsolen! ;)
Red



Nr 2 får av Svenska PlayStation-Magasinet en Joytech-ratt (värde ca 649 kronor) och månadens spel (värde ca 449 kronor) för sin insändare.

Månadens brev sponsras av gameplay

HÄR HITTAR DU ALLA KNEP SOM GÖR LÖJTNANT VAUGHAN TILL EN SÄKER VINNARE. DU KLARAR MED VÅR HJÄLP AV ALLA BOSSAR OCH DU FÅR TIPS OM KLURIGA GREJER I SPELET SOM DEFINITIVT GÖR DITT SPELANDE SKOJIGARE.

C-12:Final Resistance

SPELET I STORT

C-12: FINAL RESISTANCE **ÄR DET STÖRSTA ACTIONSPELET TILL PSONE I ÅR, OCH DET ÄR INTE BARA STORT, DET ÄR RIKTIGT SVÅRT OCKSÅ PÅ SINA STÄLLEN. HÄR FÅR DU LÄSA OM OLIKA SAKER I SPELET SOM KAN TE SIG EN ANING SVÅRBEMÄSTRADE, MEN SOM DU EFTER VÅRA TIPS FÖRHOPPNINGSVIS KLARAR GALANT...**

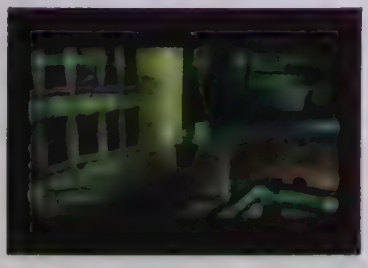
DÖDA ELLER BLI DÖDAD

En av de första och absolut viktigaste sakerna som du måste lära dig, är hur man gör sig av med utomjordingarna. I början av spelet gömmer de sig gärna bakom hörn och bakom dörrar och därför är det viktigt att du redan från början vänjer dig vid att spela så att du hela tiden har gott om plats att röra dig på om du skulle upptäcka en liten fuling alldeles inpå dig.

Välj mer än gärna att spela ur förstapersonsvy, för på så sätt kan du skjuta fienden om du ligger i bakhåll eller skyddar dig bakom skölden och du kan med större precision sikta mot fiendernas sårbara delar av kroppen, såsom till exempel huvudet. Detta blir extremt användbart när du ska ta dig an bossarna.

På de senare nivåerna, när fienden har högre artificiell intelligens, så har du sällan någon längre stund på dig att stanna på ett och samma ställe så att du hinner byta till förstapersonsvy. Här blir det viktigt att använda sig av axelknapparna och sidosteppa mycket så att de inte kommer åt dig.

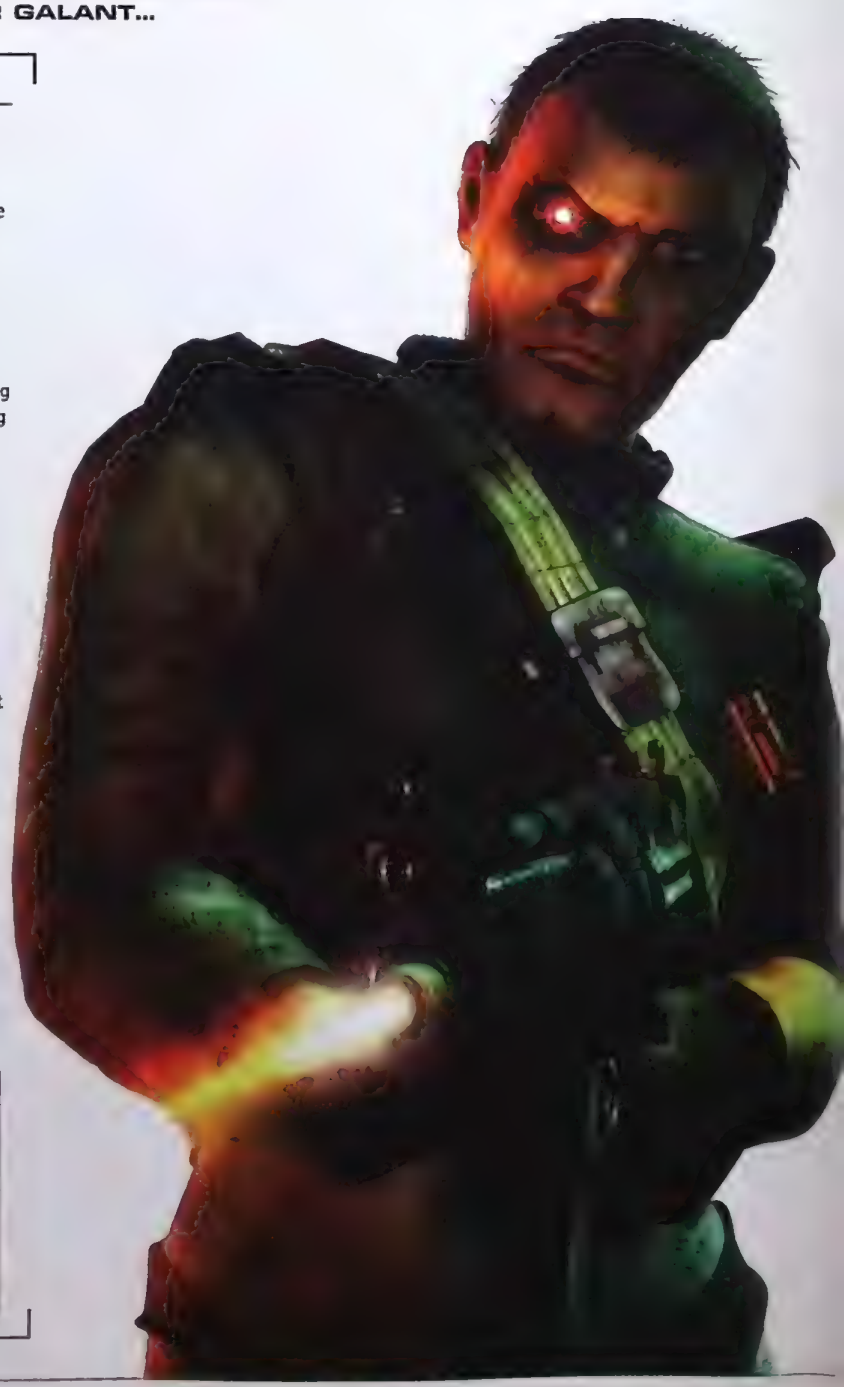
En sak som är minst lika viktig i spelet är att du strider på ett smart sätt. Vad betyder nu detta? Jo, ett par välriktade skott mot ett bensinfat gör att du sparar på ammunition, men ändå lyckas döda några fiender på en och samma gång. Inte illa va?



DET NÖDVÄNDIGA SMYGANDET

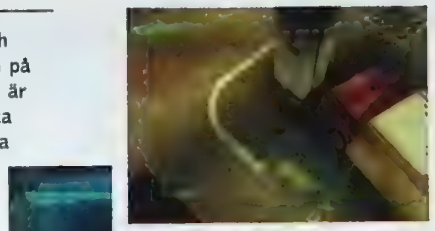
Det kanske näst viktigaste i spelet är att du lär dig smyga nära inpå fienden. Du sparar på så sätt ammunition och mår säkerligen bättre fysiskt om du undviker att komma i deras blickfång. Det finns vissa stunder i spelet när det är absolut nödvändigt att smyga utan att bli upptäckt, och det märker du när kameran byter vinkel och du får en överblick över området du befinner dig på. Även när du inte måste smyga dig fram så är det en mycket bra färdighet som du har men som du måste träna upp för att lyckas bra med. Du kan planera din framfart med hjälp av de superba kartorna som du får tillgång till och detta hjälper dig att hålla dig så långt borta från utomjordingarna som möjligt.

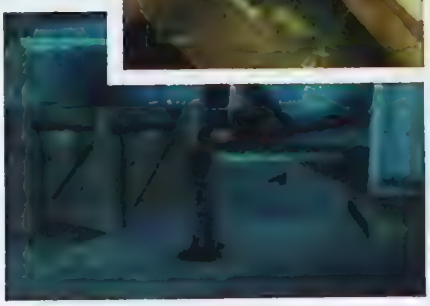
När du ställs inför problem som måste lösas så är det ett hett tips att du använder förstapersonsvy då du lättare ser fällor och annat förtret som utomjordingarna kan ställa till med. När du har tagit dig en titt på omgivningarna så kan du i lugn och ro (förhoppningsvis) ta dig an problemen. En annan bra sak att göra är att kolla miljöerna en extra gång, men denna gång ur tredjepersonsvy eftersom du får bra information om statistik och annat. Detta kan du dessvärre inte ta del av när du spelar ur förstapersonsvy.



BANA 1: CITY IN RUINS

ALLMÄNNA TIPS

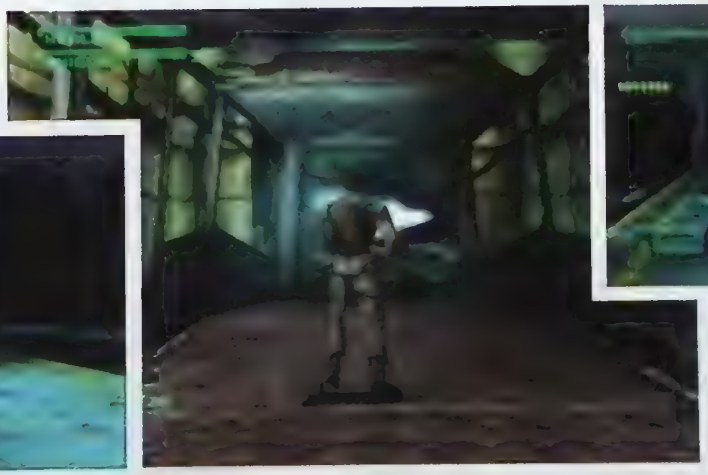


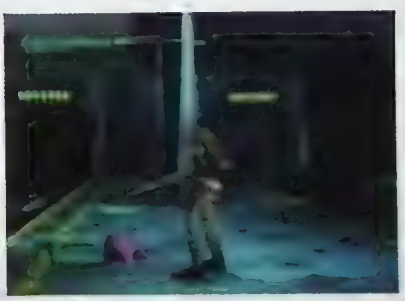


Den första banan i *C-12* handlar i mångt och mycket om att lära sig hur man tar sig fram på banorna på bästa och mest ofarliga sätt. Det är lika bra att du vänjer dig från början att byta mellan första- och tredjepersonsvy med jämna mellanrum, samt att använda kartorna. Du måste också dra nytta av lådorna som finns utspridda över banorna, eftersom de hjälper dig att komma till olika nivåer som du annars inte når till.

Denna bana är också till för att du ska få bunkra upp med vapen så att du har en liten arsenal. När du börjar spelet så har du bara ett svärd till ditt förfogande, men du samlar som sagt på dig en del vapen på denna första bana. Snart hittar du en pistol och efter det råkar du på en granatkastare och det är en mycket bra grund att stå på, vill vi lova.

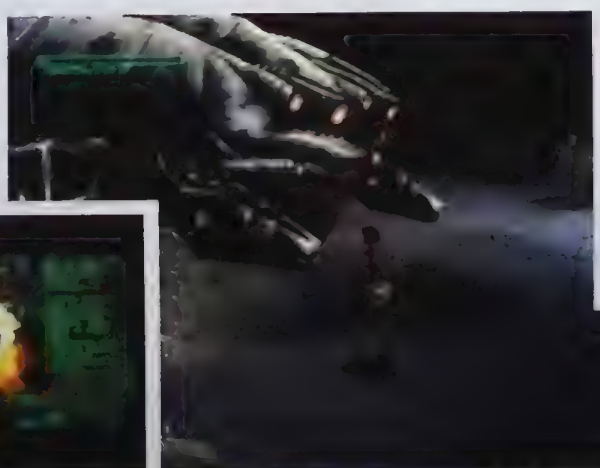
VIKTIGT!

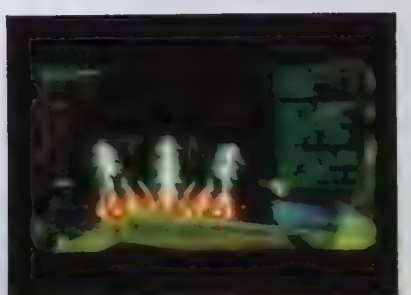




Nästan allt som händer i ett spel händer av ett eller flera skäl. Få saker händer i onödan. Ett exempel kan vi dra från City In Ruins, där du hittar din sköld precis innan du ska kliva på tåget. Hur kommer det sig då? Jo, i nästan samma stund som du kommit på tåget så får du nytta av din nyfunna sköld och detta kan bara betyda en sak: var alltid beredd på det värsta.

KLARA BOSSEN!





Spelets första riktiga utmaning kommer när du råkar på en stor tank som sprutar eld över hela området och stället invaderas av cyborger. Jahapp, det är bara att sätta igång och bekämpa de små liven, och ett bra sätt är att använda olika taktiker och attacker. Du kan antingen välja att skjuta hejvilt och göra det ur tredjepersonsperspektiv, eller så kan du använda förstapersonsvy för att döda dem var och en för sig. Du kan i och för sig använda båda dessa sätt tillsammans om du vill.

Om du får tillfälle till det, så är det bra att ta sig till toppen av tornet på plattformen som ligger en bit ovanför markyta. Detta gör det hela lättare.

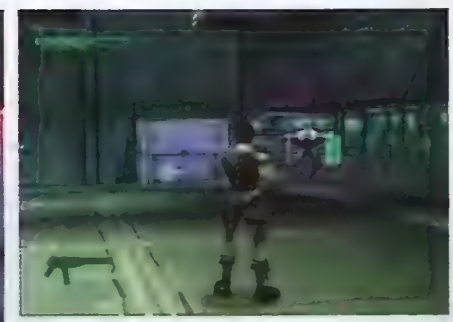
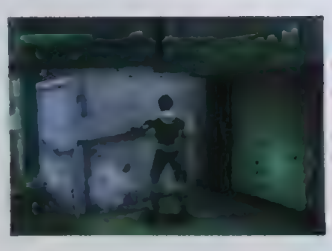
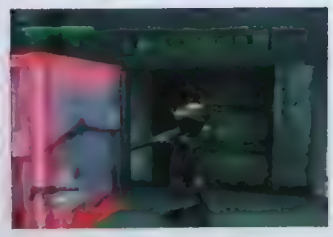
BANA 2: RESISTANCE BUNKER

ALLMÄNNA TIPS

Resistance Bunker är en bana där du får användning av dina färdigheter som smygarspecialist. Du börjar med att eskortera några soldater förbi ett gäng cyborger som knappt kan hålla fingrarna i styr för att de är så ivriga att skjuta ner dig och dina mannar. Dessa skjutgalna utomjordingar står utspridda på olika byggnader och överallt, i alla gångar så finns det laserstrålar som på en gång avslöjar din framfart om du inte tar det försiktigt. Om du inte har lärt dig att smyga när du kommer till den här banan så kommer du att få slösa en hel del tid på att återställa säkerhetsdörrarna i sitt ursprungliga skick, plus att du förmodligen ådrar dig en massa onödiga skador om du inte smyger tyst som en mus. Om du har riktigt otur så kan det hända att du missar Rocket Launcher, och det är ingen höjdare.

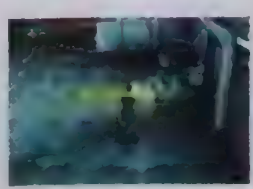
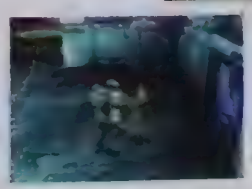
Det är alltså ytterst viktigt att du kollar in var Droid-patrullerna befinner sig innan du sätter efter fienden så att du kan tajma in så att era vägar inte korsas i onödan.

VIKTIGT!

På bana 1 så kunde du bara flytta omkring en massa lådor för att nå de delar av banan som du vanligtvis inte hade tillgång till. På Resistance Bunker får du mycket mer nytta av lådorna eftersom du kan hindra cyborgerna från att ta hissen för att komma till dig. Blockera hissen med hjälp av en av lådorna, så kan du spela vidare i lugn och ro.

KLARA BOSSEN!

På den här banan möter du ingen boss direkt, utan du har snarare en hel massa uppgifter som du måste lösa på kort tid. Först och främst måste du förstöra elförsörjningen så att laserstrålarna slutar fungera. Sedan blir du tvungen att döda en hel massa cyborger som står i vägen för dig och slutligen måste du skynda iväg för att möta Grisham och Carter. Nu ska du starta självförstörelseprocessen genom att använda General's implant till konsolen. När du har startat processen så är det bara att lägga benen på ryggen och springa därifrån så fort du kan.

BANA 3: POWER TO THE PEOPLE

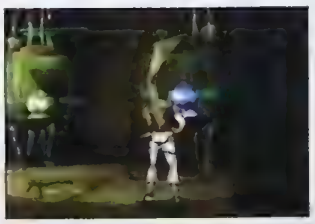
ALLMÄNNA TIPS

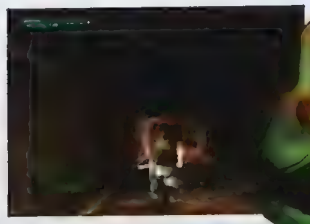
Bana 3 är den svåraste banan hittills i spelet. Du har ju redan lärt dig hur man använder sig av lådorna på banorna för att komma till de svåråtkomliga områdena, men här har du inte lika stort utrymme att göra några misstag.
Det är inte bara problemlösningen på den här banan som är svårare och klurigare att klara av, utan här finns också säkerhetssystem i princip överallt och det betyder alltså att utomjordingarna knappt kan vänta på att få tag på dig. På området utanför byggnaderna kan du använda förstapersonsvy, och det måste du också göra för att kunna se var någonstans du kan gå och var du inte kan gå.

Summa summarum: tredje banan i spelet är alltså inte något som du kan klara i en handvändning, utan det krävs en hel del koncentration. Här hittar du i alla fall ett nytt vapen, och det är ju aldrig fel. Laserkanonen (laser cannon) hittar du i närheten av laboratoriet.

VIKTIGT!

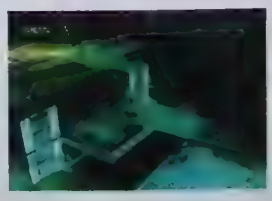
På bana 3 hittar du en annan nyhet, "alien spores" som du kan samla på dig och skapa olika effekter. Ett exempel är gallerian, där du hittar du ett ventilationssystem men där finns också ett litet hinder som gör att du inte kan ta dig igenom den. Om du provar att blanda blå och gula sporer så får vi se vad som händer...

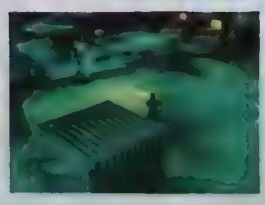




KLARA BOSSEN!

Inte heller här hittar vi en regelrätt boss som gör sitt yttersta för att ha ihjäl dig, utan istället hittar vi en potpurri av fiender som tillsammans gör sitt bästa för att göra ditt liv till ett helvete. Henchman kanske är den man mest kommer att minnas härifrån, för han kommer farande från en kran och hoppar på Carter utan förvarning. Det enda du kan göra är att ta hand om dem alla en efter en. Ett effektivt sätt är att spränga luftskeppet där alla utomjordingar kommer ifrån. Det lättaste är att försöka sikta in sig på de gånger när det saktar ner för att släppa ifrån sig nya trupper med fiender. Lycka till!





BANA 4: ALIEN CONVERSION FACILITIES

ALLMÄNNA TIPS

Här stöter vi på en del svårigheter. Man tror kanske att det är precis samma sak som tidigare när man ska återinföra strömförsörjningen till det underjordiska tågsystemet. Man känner igen sig och tror att man har gjort samma sak förut, men icke. Här är det definitivt svårare. För att lyckas med detta måste man samla ihop fyra Regulators, ett Battery Pack och ett Keycard. Dock tar inte svårigheterna slut här, för du kan råka överhetta generatorerna, så se till att hålla ett vakande öga på mätarna och ta saker och ting lugnt och försiktigt.

Ta det precis lika lugnt över transportområdet och där lådorna finns. Notera symbolerna som indikerar att utomjordingarna finns i närheten. Symbolerna hittar du vid hamnen och på lådorna. Ta det lilla lugna och försök att undvika att möta fienden i allra möjligaste mån.

Det allra svåraste på den här banan blir att komma igenom det område där utomjordingarna står och jobbar. Återigen: ta den tid du behöver så behöver du inte ångra något i efterhand. Det finns nämligen en massa hål att ramla ner i, och då kommer du inte upp igen.

VIKTIGT!

Det finns så många svåra saker att lära sig på den här banan, så bered dig på att få stanna kvar på det här stället ett tag. Här får du i alla fall ett litet tips om hur du kan använda sporerna: kombinera röda och gula, så får du fram en högljudd explosion som fångar utomjordingarnas uppmärksamhet så att du kan smyga förbi obemärkt. De där otäcka spindlarna som finns i tunnlarna är livrädda för ljus, så om du kombinerar röda och blå sporer så springer de all världens väg när sporerna orsakat en ljusblixt.

KLARA BOSSEN!

Här får du lära känna en riktig fuling som verkligen gör titeln "boss" rättvisa. Spelet ger dig dock några ledtrådar till hur du ska klara av honom utan att själv stryka med. Du kommer att se att det här finns sex strömkablar som alla ger War Droids vapen den ström som gör det så farligt. Om du förstör dessa kablar så kommer Droid att sprängas. Jippiie! Du och Carter får en flyktväg.

BANA 5: NEW RESISTANCE BASE UNCOVERED

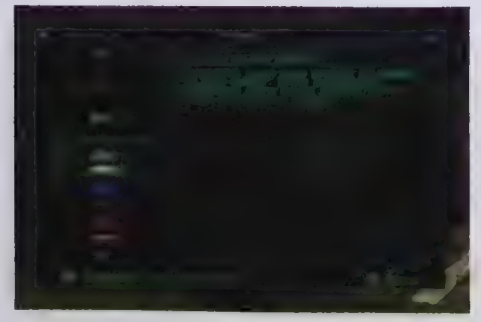
ALLMÄNNA TIPS

På bana 5 hittar vi bara fyra olika sektioner. Här finns inget som är superkomplicerat, men man måste vara alert så att man klarar av uppdragen som man måste klara inom en viss tidsram. En sådan uppgift kan vi ge exempel på här: du ska blockera en massa ventilationstrummor med lådor så att inget syre läcker ut från byggnadens kylsystem. Självklart har även den här banan en riktigt svår uppgift i form av en boss mitt på banan, men annars är det här en ganska okomplicerad...till en början i alla fall.

VIKTIGT!

Vid det här laget kan du det grundläggande i spelet, och nu är det dags att höja svårighetsgraden ett snäpp. Du är antagligen en skicklig spelare, men även proffsen kan behöva en hjälpande hand ibland. Vi hjälper dig att hitta de tre sensorerna.

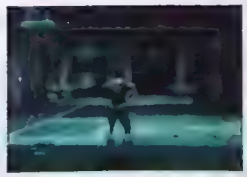
Den första sensorn finns precis invid gångvägen som finns en aning över markplan. Använd dig av lastriggen för att nå den. Den andra sensorn finns högt upp på en vägg, och för att nå den måste du ta dig upp på en låda. Den tredje och sista sensorn hittar du i en ventilationstrumma.

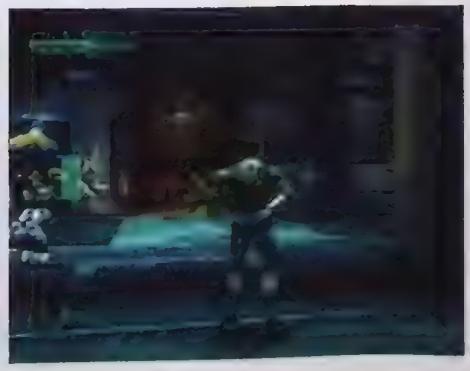


KLARA BOSSEN!

När Grisham ber dig att fixa till de underjordiska stationerna, så ska du gå till bunkerområdet, få tag på de två extra "regulatiors", ordna dem i ordning och abra kadabra! Fixat!

Nu ska du gå ut och möta utomjording-arna, och de klarar du väl av galant efter så många avklarade banor, eller hur?





BANA 6: STOP THE TERRAFORMERS

ALLMÄNNA TIPS

När du vaknar upp på den här banan så är du fast i en massa gegga från utomjordingarna och du har inte ett enda vapen att förlita dig på. Plocka upp Grishams maskingevär och börja meja. Du kan också plocka upp ditt gamla svärd som nu har fått en extra finess: den kan skjuta iväg eldskott som gör sitt till för att försvåra livet för utomjordingarna.

För att komma igenom den här banan så ska du samla på dig så många "energy bolts" som möjligt. Du kommer att behöva röda, gula och blå "bolts" för att klara spelet, men om du får tag på gröna och lila så är de också bra att ha. Du kan komma att behöva "bolts" för att öppna dörrar som du stöter på i spelet. Du kan också prova att ställa upp dörrar med lådor så klarar du utmaningarna dubbelt så fort än om du skulle behöva mixtra med dörrarna varje gång du behöver gå igenom dem.

VIKTIGT!

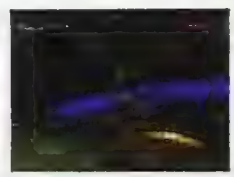
Du måste var rejält försiktigt på den här banan, för förutom alla de otäcka fiender du stött på hittills, så finns här också Ion Beams och Limpet Mines, och som om inte det vore nog, så måste du döda Henchman halvvägs genom den redan så tuffa banan.

Du hittar Henchman genom att låsa upp dörren till den konsol där du hittar nödvändiga verktyg och sedan utrotar Henchman en gång för alla. Du låser upp genom att använda nyckelkortet som en av hans livvakter tappar.

KLARA BOSSEN!

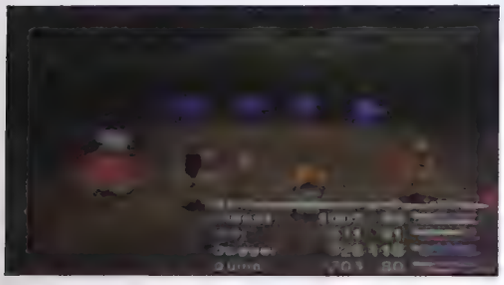
Precis som alla smarta ledare så gömmer sig den här bossen bakom en ridå av undersåtar som skyddar honom. Självklart måste du alltså ta itu med dem innan du kan komma bossen inpå livet. Du får bereda dig på att försvara dig med näbb och klor för att ta dig ur den här situationen samtidigt som du måste agera offensivt för att ha ihjäl bossen. Attackera hans vapen först och främst, för utan dem till försvar har han inte mycket att bjuda på.

När bossen har tagit skada så kommer han plötsligt och oförhappandes att flyga upp och få nya krafter. Då är det dags att använda dina "nodes" som du hittade i konsolen tidigare och skjut dem mot honom. När du väl har gjort det så har bossen ingen möjlighet att få mer krafter. Dock ska du inte ropa hej än, för det tar en hel evighet innan du ser honom ligga död på marken, men om du bara är envis, så lyckas du. När du väl har gjort det, ja, då har du klarat spelet! Grattis!



DEN NIONDE DELEN I DEN EPISKA SERIEN ÄR RIKTIGT SVÅR, MEN MED VÅR GUIDE SOM HJÄLP KAN DU TA DET LUGNT. LÄR DIG OM STRIDSTAKTIKER, ERFARENHETSPOÄNG, ATT TJÄNA PENGAR OCH HUR DU KLARAR SPELETS ALLRA SVÅRASTE DELAR.

Final Fantasy IX



GRUNDLÄGGANDE

STRIDER

Dina karaktärer hamnar i två olika kategorier i striderna – främre och bakre raden. Personerna i främre raden, till exempel Zidane och Steiner, är starka krigare och kan ta mer stryk än de andra. De där bak, till exempel Vivi och Dagger (prinsessan Garnet), är svagare och tål inte lika många attacker. De håller sig därför en bit bakom och använder i allmänhet offensiva och defensiva magier.

Karaktärerna i främre raden tar mer skada men kan också skada fienden mer, med fysiska attacker. De i bakre raden gör mindre skada eftersom de är längre bort från fienden, men *tar* därför också mindre skada. Med andra ord är det bäst att ställa de svagare, magiska karaktärerna där bak.

GÅ UPP NIVÅER

Medan dina karaktärer slåss utvecklar de sina tekniker och kroppar för att bli starkare och smartare. En del av *Final Fantasy* har alltid handlat om att ta lite tid från äventyret för att gå upp några nivåer genom att slåss. Även i detta spel finns det under första halvan av äventyret ett par tillfällen då du bör göra det, till exempel i Evil Forest, Lindblum (Zidane ensam) och i en skog vid Treno precis efter den södra porten.

Det viktiga när du ska gå upp nivåer är att det finns en stad eller en by i närheten så att du kan vila på ett värdshus för att återställa din HP och MP (så slipper du slösa bort tält hela tiden). Men det bör också finnas starka monster. Kolla mängden EXP du får efter varje strid för att ta reda på om det är värt att stanna kvar. Om monstrena är väldigt svåra (om de kan döda dig med bara ett par attacker) är det viktigt att spara både före och efter varje strid. Visst kan det kännas långtråkigt, men tids nog kommer det verkligen att underlätta ditt spelande.

När du lärt dig Level Up Skill aktiverar du den och har kvar den – då får du 50 procent mer EXP per strid. Se till att lära dig den.

FÖRMÅGOR

Något du inte sett tidigare: varje föremål som din karaktär bär på (för equipment) kan ge nya förmågor, om än bara till några av medlemmarna i ditt team. Till exempel kan Reflect Ring få alla karaktärer att kunna använda Auto Reflect. Distract däremot är nästan exklusivt tillgänglig för Zidane, medan Reflect-magin inte är det (eftersom han inte kan använda magi). Men andra karaktärer kan alltså använda den istället. När ett föremål valts går du till listan över förmågor (abilities) för den karaktären och tillsätter det antal gems till den förmåga du vill aktivera. Antalet gems ökar när du går upp en nivå, vilket betyder att du kan aktivera fler förmågor längre fram.

Denna nyhet innebär förstås mer än detta. Varje förmåga som du kan använda har en mätare bredvid sig,

och den fylls när du slåss och tjänar AP. När mätaren är full behöver du inte längre föremålet för att använda förmågan – din karaktär har lärt sig att använda den själv. När en karaktär lärt sig alla förmågor från ett föremål kan du skicka den vidare till en annan medlem i teamet så kan han/hon också lära sig dem.

Om du lär dig och aktiverar Ability Up går det betydligt snabbare att lära sig nya egenskaper.

PENGAR

Generellt sett tjänar du pengar (gil) genom strider. Tillsammans med EXP, AP och tappade föremål får du en särskild mängd pengar. Att gå upp nivåer är med andra bra av flera anledningar. Om du får ett desperat behov av pengar kan du alltid sälja överflödig utrustning som vapen och rustningar (vanliga föremål är värda väldigt lite), men se alltid till att du lärt dig dess förmågor först. Genom att sälja kan du förlora chansen att lära en senare tillkommande karaktär en förmåga, så tänk efter noggrant innan du pantsätter din egendom.

MAGI

De svagare karaktärerna i spelet kompenserar för sina brister på den fysiska sidan genom att vara magiker. De använder antingen offensiva eller defensiva magier. Följande information kan nog bli hjälpsam under ditt äventyr...

OFFENSIVA

Den vanliga magierna och vilka de bör användas mot.

FIRE (Fire, Fira, Firaga, med flera) – Levande döda eller ismonster (också bra mot växter).

ICE (Blizzard, Blizzara, Blizzaga, med flera) – Eldvarelser, insekter, stora fiender.

THUNDER (Thunder, Thundara, Thundaga, med flera) – Vattenbaserade fiender, några flygande fiender.

EARTH – Fiender som står på marken. Flygande fiender tar ingen skada.

WIND – Flygande monster.

WATER – Eldvarelser.

HOLY – Skuggmonster

SHADOW – Heliga fiender.

DEFENSIVA

VANISH – Gör karaktären knappt synlig, så att fiendens fysiska attacker missar helt. Det bör dock noteras att dessa karaktärer lättare kan attackeras av magi. En magiattack får spelaren att bli synlig igen.

*TIPS: Använd Vanish på en fiende för att försämra dess motståndskraft mot magier och även för att göra det lättare att stjäla föremål.

REFLECT – En av de bästa defensiva magierna. Förebygger de flesta magier från att användas mot dig – istället studsar de tillbaka och träffar den som använde den. Du kan aktivera förmågan Auto Reflect med Reflect Ring (köpt i Trenos auktionshus).

*TIPS: Om fienden har använt Reflect på sig själv använder du densamma på en medlem i ditt team. Sedan kör du en offensiv magi (till exempel Thunder) på den karaktären, så att den studsar och träffar fienden.

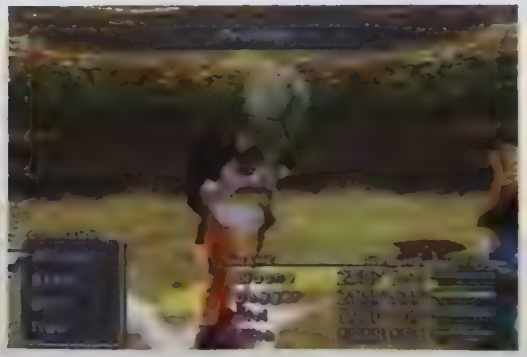
SHELL – Påminner om Reflect. Denna försvagar dock en magi, så du tar ändå lite skada. Men med Shell kan du i alla fall fortfarande använda helande mag på ditt team. *TIPS: Använd i början av svåra strider, efter Haste.

HASTE – Bra när du slåss mot bossar eftersom den ökar farten på din spelare så att hans/hennes ATB fylls snabbare. Tyvärr kan du inte använda den på en karaktär som har Auto Reflect då det leder till att bossen blir bättre...

*TIPS: Du bör använda denna i början av svåra strider.

PROTECT – Stärker temporärt din karaktärs försvar riktigt mycket. Leder till att du tar mindre skada av fysiska attacker.

*TIPS: Kombinera med Shell för att klara av både fysiska och magiska attacker bättre. ▶



ÖVERLEV DE SVÅRASTE DELARNA PÅ CD #1 OCH #2

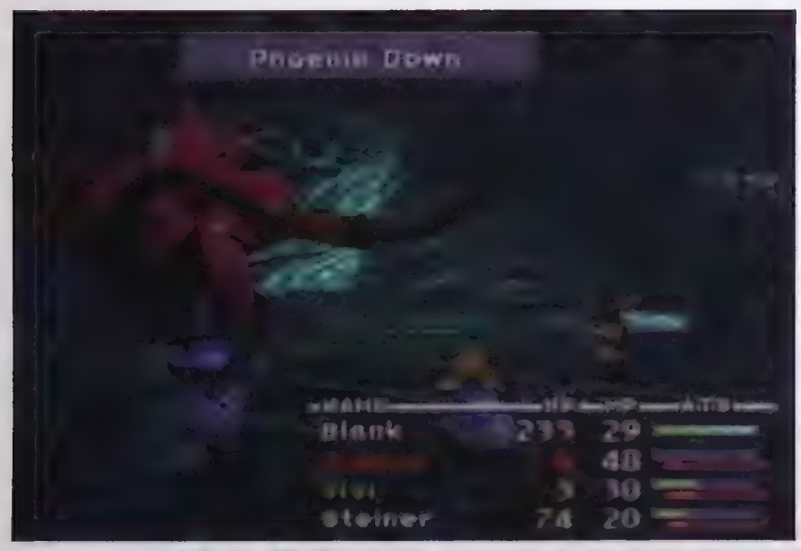
EVIL FOREST

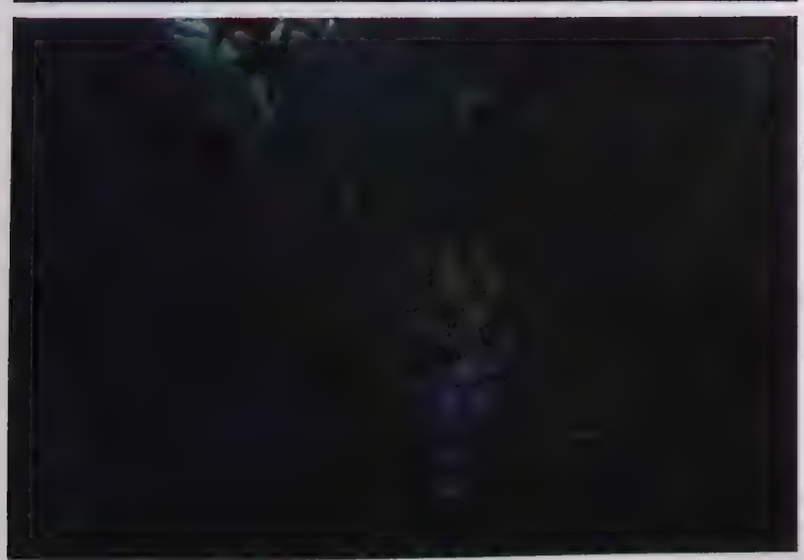
Här får du din första chans att låta Zidane gå upp ett par nivåer. Ta på dig Silk Shirt som du stal från Steiner för att förbättra ditt försvar. Börja sedan att gå ner och till höger från det kraschade skeppet. Detta leder till möten med olika monster – till exempel den varglikknande varelsen Fang, som är extremt farlig. Håll din energi uppe.

När du nått nivå sex går du tillbaka och sparar. Gå genom skogen för att se hur Vivi och prinsessan attackeras av en monsterväxt. Zidane och Steiner drar sina vapen för att slåss och Zidane går dessutom in i Trance Mode, som får honom att slå hårdare. Medan du slåss absorberar växten HP från prinsessan, så håll henne levande med de potions du fick i de tidigare striderna (efter tre absorberingar dör hon, så se till att använda dem). Till slut drar sig monstret tillbaka med henne.

De två skadade behöver hjälp så återvänd till skeppet. Efter att ha pratat med Baku tar du Bronze Gloves till höger om honom och går sedan till vänster. Titta på följande Active Time Events och gå nerför trapporna och till höger för att prata med Vivi. Stjäl pengarna på den översta kojen och föremålet. Efter det inleds en flashback medan du går därifrån.

Välj att gå och leta efter prinsessan så kommer Blank fram. Gå vänster för att ta en Ether i en kista och sedan nerför trapporna in i ett annat rum. Ta Rubber Helmet och ett par andra saker och gå sedan åt höger till Baku, som tyvärr tänker straffa dig för att du lämnat piratgänget. Se Bakulådan (höger) för viktiga tips...





BAKU

Det här är ganska enkelt. Stjäl Iron Sword och Hi-Potion och fortsätt sedan slå med ditt/dina vapen. Så länge du inte låter din HP sjunka för lågt vinner du ganska enkelt.

Baku verkar respektera dig efter striden och lämnar dig för att separera från gänget. Gå upp för trapporna och in i Steiners cell för att prata och övertala honom att hjälpa dig med att leta efter prinsessan. När Steiner väl är på din sida går du och pratar med Vivi i skeppets låring – som finns till höger om trappan – och återvänder till lastrummet. Gå söderut genom en dörr så ger Blank dig lite av den medicin han gett till Vivi och Steiner.

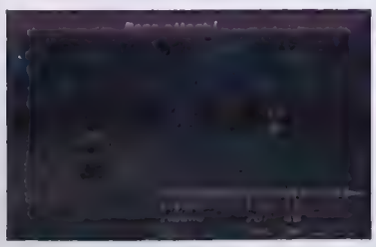
Utanför köper du ett par antidotes och låter de nya karaktärerna gå upp till nivå tre innan du somnar i Vivis rum. Spara, spring och prata med mooglen som dyker upp, för att få en ATE, och spara igen. Källvattnet bakom dig kommer fylla på din HP och MP. Fortsätt in i skogen.

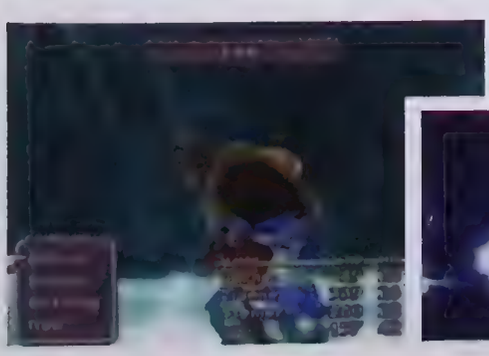
PLANT BRAIN

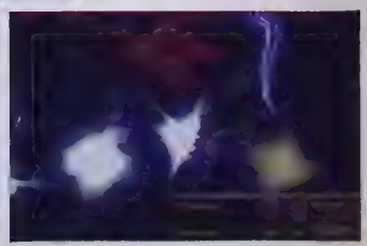
Plant Brain är den första riktiga bossen. Först låter du Zidane stjäla Iron Helm sedan attackerar du med Vivis Fire-magi och går ihop med Steiner för att göra en Fire Sword-attack. Detta är faktiskt en ganska svår strid så fortsätt använda potions för att hålla din HP uppe. Blank kommer att dyka upp och hjälpa till under striden.

När du tagit kål på växten kommer flera underliga insekter att komma fram. Blank hjälper dig att fly men du måste fortsätta springa. Innan du gör någonting annat, så använder du potions för att höja din låga HP. Sedan ska du koncentrera dig på att komma undan insekterna som jagar dig.

Till slut kommer alla hinna ifatt dig. Använd Vivis Fire-magi (tryck L1/R1 för att sikta på alla fiender) för att ta kål på dem snabbt. När de är döda sätts Full Motion Videon igång och visar din underbara flykt.







ICE CAVERN

BLACK WALTZ #1 SEALION

Beroende på hur stark Zidane är kan denna del bli den svåraste i spelet hittills. Black Waltz kallar på ett sjölejon som hjälper till att slåss mot dig. Nyckeln till att vinna är dock att först attackera magikern och sedan sjölejonet. Det beror på att magikern kan återfylla precis så mycket HP som varelsen förlorat, vilket gör saken betydligt svårare. Låt inte din HP komma under 170 under denna strid, eftersom du kan dödas av en dubbelattack. Stjäl snabbt en Silk Shirt från magikern, döda honom och ta sedan en Mythrill Dagger från sjölejonet. Ta kål på det isiga monstret med starka slag och Zidanes Dyne-attacker när du kommer in i Trance Mode.

VILLAGE OF DALI

Här kan det bli lite förvirrande i början. Zidane vaknar upp ensam på värdshuset samtidigt som de andra ser sig omkring. Öppna de två kistorna i rummet och gå ut. Vivi är upprörd eftersom alla barn verkar rädda för honom. Dagger (prinsessans nya namn) lär sig att tala som vanliga människor. Prata med Vivi, återvänd till värdshuset så kommer en ATE visas där du ser din kamrat bli kidnappad. Mittemot värdshuset finns vapenaffären. Prata med Dagger och ta henne till värdshuset för att prata lite till. Titta på en ATE med Steiner och gå sedan, när Zidane ska leta efter Vivi, till platsen där ljudet av en Chocobo hördes, för att ta reda på var han är. Gå till vänster in i hemmet och ta Aries Stellazzio från bakom den mittersta pelaren. Nära dörren du kom in genom finns en lucka som du ska gå ner i.

Öppna kistorna i denna underjordiska håla och spara när du kommer till en moogle i tunnan. Vid den stora maskinen innehåller de två kistorna en Iron Helm och en Leather Wrist. Använd dem och öppna likkistan vid dörren för att hitta Vivi. Ta 95 gil i kistan och fortsätt fram till precis innan platsen där du blir sedd och måste gömma dig.

Steiner försöker lära sig mer om fraktskeppet. Följ den gamle mannen nerför berget och in i hans hus där han berättar vad du behöver veta. När han springer över fältet kommer det att finnas en tunna där. Peta på den med ditt svärd så hoppar Zidane och hans gäng ut och du blir attackerad.

BLACK WALTZ #2

Se till att du stjäl en Leather Plate och en Steepled Hat från magikern innan du dödar honom. Använd Steiners svärdattacker och fortsätt attackera tills varelsen faller. Låt Vivi hela ditt team med potions – hans magiska attacker möts oftast av starkare som kan ta kål på ditt gäng.

Vila på värdshuset och spara så fort som möjligt. Gå ut från byn och slåss lite för att gå upp några nivåer. Du lär inte få många poäng från striderna här, men du kommer att kunna lära ditt team nya förmågor genom att låta karaktärerna byta föremål.

När du är klar går du till skördefältet och åker iväg med fraktskeppet.

LINDBLUM TOWN

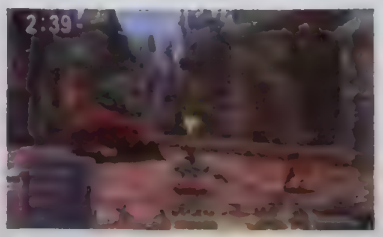
VINN TURNERINGEN

Spara med moogle i rummet och gå sedan norrut från fontänen och till vänster till en nedåtgående trappa som leder till lufttaxin. Vid teaterdistriktet dödar du en Mu som attackerar en gammal man och ställer dig sedan framför fågeln, så att den flyger emot dig. Spring nerför trapporna, slåss mot ett annat flygfä och gå sedan tillbaka till taxin.

Flyg till industriområdet och döda en Fang som jagar katten och sedan en Mu när du kommer upp för trappan. Försök att gå in på puben men akta dig för en till Mu som attackerar. Döda både den och den som kommer efter och gå tillbaka till taxin igen.

Det tredje och sista området i staden är affärsdistriktet. När du går upp längs gatan attackerar en fågel och sedan, från ett hus, en Mu. Ignorera den Fang som står och luktar på dörren i nästa område (döda den efter Zaghnol, om du kan) och gå istället till höger och upp till affärerna för att möta Zaghnol. Denna strid är avgörande för att vinna turneringen. Freya hjälper till här men du får inte låta henne dela ut attacken som dödar Zaghnol. Se till att hon helar dig när du har mindre än 300 HP och använd sedan hennes hoppattack. Med Zidane kan du stjäla ett par Mythrill Gloves och en Fork, men kom ihåg att du måste döda varelsen innan tiden tar slut.

Om Zidane vinner striden kommer du tjäna 5000 gil och vinner Freya får du en Coral Ring. Vivi kan vinna genom att döda Freya och sedan Zidane medan du slåss mot Zaghnol, och det ger dig ett Theatre Ship Card.



CLEYRA'S TRUNK

Även om det inte är lätt så är ditt mål att klättra hela vägen uppför trädstammen till byn ovanför. Medan du klättrar och möter monster ska du hålla utkik efter fågeln Zuu som har förmågan White Wind. Quina kan lära sig denna helande förmåga som inte stoppas av Reflect. Gå norrut och uppför trapporna till höger för att dra i spaken. Gå genom dörren och fortsätt till ett sandigt ställe. Ta Magician Shoes från en gömd kista längst ner på skärmen och Ice Staff ovanför den, som göms av trädets löv.

Gå till höger, ta en Ether och sätt sedan in din hand i hålet i det lilla området så ser du sand rinna ut. Gå tillbaka en skärm och klättra uppför rankorna till stupet och gå till vänster, genom nästa hål till nästa område som har två stigar. Öppna den ena kistan för att få en Needle Fork och sedan den andra för ett tält. Vid nästa förgrening går du till vänster och pratar med en moogle vid namn Monev. Använd ett tält och ▶

spara. Gå upp längs den andra stigen och norrut vid nästa för att få en Flame Staff. Gå längs den andra för att komma till spökområdet.

Bakom trädet i mitten finns några Desert Boots. Uppe till vänster, strax bakom mittenträdet, finns en Mythril Vest. Ta en Remedy från det till höger och gå sedan genom det övre högra valvet till nästa område. Ta ett par Mythril Gloves i kistan och fortsätt norrut till en spak. Dra i den och gå tillbaka till spökområdet, där det övre vänstra valvet leder till nästa del.

Den högra stigen leder till ett Elixir, den vänstra tar dig till sandvirvlarna (använd ⊗ och styrkorset för att komma loss om du skulle fastna). Fortsätt till nästa skärm och klättra till uppgörelsen.

FOSSIL ROO

GARGANT RIDING

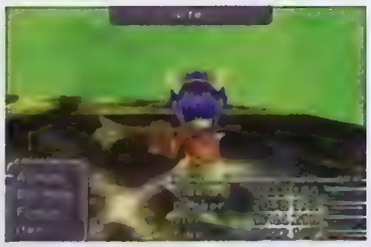
Ta en blomma från vänster sida och tryck på ⊗ framför hålet när fältikonen kommer fram. När din ritt tagit slut går du norrut och pratar med snubben om omkopplare. Gå nordost och rid igen, ta sedan till höger och ändra omkopplaren. Gå tillbaka en skärm och rid på samma Gargant igen (ställ dig i mitten av skärmen och håll upp blomman). Gå upp för trapporna (vänster) och norrut för att ta en Ether och sedan tillbaka en skärm och nerför trapporna för att ta den andra nordliga stigen.

Använd omkopplaren för att öppna Gargantens tunnel och rid på varelsen (ställ dig ovanför trapporna till vänster) för att komma tillbaka och trycka på den första omkopplaren igen. Rid vidare på Garganten tillbaka till skattesökaren och gå sedan ner för att hitta Stiltzkin och en annan moogle. Gå söderut, rid på Garganten och köp föremål från människan. Ovanför trapporna ändrar du på omkopplaren och går sedan till höger för att rida. När du kommit iväg går du åt höger efter Lamia's Tiara. Rid tillbaka, ändra på omkopplaren igen och rid sedan samma Gargant än en gång.

Gå till höger och klättra upp för rankorna och svinga dig till höger för att kastas i vattnet under. Ta dig upp på land, upp för sluttningen och klättra till en dörr. Ge skattesökaren en potion så låter han dig gräva. Gräv mot den högra muren vid stenarna och fortsätt tills en moogle kommer upp. Gå till nästa kammare till höger och ta en Survival Vest i det nedersta vänstra hörnet. Borta vid rankorna trycker du på omkopplaren i det övre vänstra hörnet för att öppna utgången och bli nersköljd. Gå sedan till höger (inte upp för sluttningen) för att gå ut via Garganten.

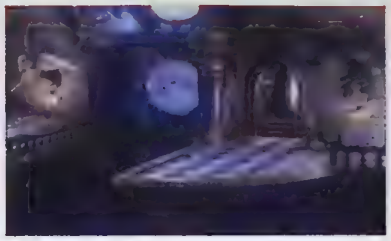
IIFA TREE

SOULCAGE



Den sista bossen innan du går över till CD #3 är extremt stark och kan döda medlemmar i ditt team med en enda attack.

Dess HP går upp till nästan 10000, vilket innebär en långvarig strid. Men Soulcage har en riktig svaghet som du kan utnyttja. Låt Zidane stjäla som en galning för att få en Oak Staff, en Magician's Cloak och en Brigandine. Och bry dig inte om att attackera trädet, utan hela bara den skada du tar. När du har föremålen tar du Eiko eller Dagger för att använda magin Life på Soulcage – den dödar på en gång.



ÖVERLEV DE SVÅRASTE DELARNA PÅ CD #3 OCH #4

THE MYSTERY OF THE DESERT PALACE

WORLD MAP

Gå till östkusten och ut i öknen till kvicksanden. Välj den längst till höger – i de andra finns monster.

DESERT PALACE

Därinne fångas du och måste, i utbyte mot dina vänners liv, leta upp Gulug Stone åt honom. Ta tre medlemmar, gå ombord på skeppet och åk direkt söderut och sedan höger mot vattnet. Snurra in i Oilvert (flyg ovanför för att hitta den).

OILVERT

Spara och gå norrut genom dörren när den låses upp. Gå till höger vid huvudområdet (det finns tre delar) för att hitta Stiltzkin. Se till att springa ifrån Epitaph-monstrena på denna plats. Gå tillbaka en skärm, gå åt vänster till ett Diamond Sword och en Shield Armour och sedan nerför trapporna till något som lyser.

Det finns en Power Vest till höger och ett par Feather Boots ovanför (notera de gula ljusen på vägen). Ovanför trapporna går du till vänster längs stigen för att kolla in det svarta klotet och sedan vänster igen för att gå till ett rum du redan varit i. I huvudområdet går du upp för trapporna för att undersöka den blå sfären, som nu blir röd, och går sedan tillbaka samma väg du kom (till vänster om huvudområdet) för att se ett hologram av en planet.

Spring nerför trapporna till de gula ljusen du såg på väg upp till det svarta klotet. Ljusen måste användas i en särskild ordning. Ovanför kollar du på de övre vänstra och sedan högra, nedanför använder du lampan nere till höger och till sist den till vänster. Du får se utvecklingen av The Invincible. Kolla in det svarta klotet för att få se en annan bild och spara där Stiltzkin står. Ställ dig i den ner- ▶

BORDERTOWN
SERIETIDNINGAR, VIDEO, DVD, LEKSAKER, BÖCKER OCH SKIVOR
Power Puff Girls, Hello Kitty, Big D, Alan Forbes, McFarlane Toys, John Woo, Harry Potter, Nightmare Before Christmas, Marvel Comics, Bruce Lee, Shaft, Futurama, Klubb Super 8 Video, Wacky Wobblers, Star Wars, DC Comics, Pokémon, The Simpsons, Jackie Chan och mycket, mycket mer!
Bordertown
S:t Eriksgatan 78
113 20 Stockholm
Tel. 08-345975 Fax. 08-345975
e-mail: info@bordertown.nu
www.bordertown.nu

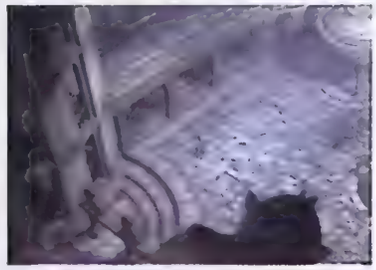
Köper, Byter & Säljer
Nytt & Begagnat
Nintendo, Sega, Playstation, PC-spel, Videofilmer, Laserdiscar, DVD, Serier, Böcker, Pockets, CDn & LPn.
PSX 2 4.199:-
BOA
Internet Erbjudande: Köp 2 psx-spel via hemsidan och du erhåller 1 minneskort.
Stort utbud av begagnade varor. Ring och fråga
Västra Tullgatan 9
Box 292, 824 26 Hudiksvall
0650 - 99 740, 102 73, 312 00
www.boavideo.com
Skräckfilmer, Hong-Kong, Manga, STAR TREK, Troma DVD 149:-, TV- & Data-spel, m.m.

sänkta cirkeln, titta på golvet och ta en Gaia Gear från kistan. Gå sedan tillbaka till huvudområdet.

Gå åt vänster och ta dig genom den blå dörren där några ansikten pratar med dig. Gå sedan ut och spara vid mooglen innan du tar till höger för att se ett till hologram. Använd den övre högra dörren och plattan för att komma upp till Gulug Stone.

ARK

Innan striden aktiverar du Counter och använder Auto Regen om det går. Använd dina starkaste attacker mot The Ark (Thievery, med mera) och har du flera Peridots på lager låter du en av teamets medlemmar hålla sig längre bak och ge dessa till andra medlemmar – de ger över 5000 HP. Om du någonsin velat se Zidane i Trance Mode är det nu det ska ske! Du kan lyckas med det genom att ladda om ditt spel och vandra omkring och låta honom attackeras av monstrena. The Ark har ungefär 20000 HP, så detta kan ta lite tid.



DESERT PALACE

Som Regent Cid går du till höger och smiter förbi en Hedgehog Pie och sätter sedan Clay, Stone och Iron Weights på ett ställe, så att Cid kan klättra upp. Bara när alla är i säkerhet bör du använda föremål och gå åt vänster till palatsingången och undersöka den vänstra ängeln. Det röda ljuset är en Promist Ring. Fortsätt vidare och titta på den högra gargoylen, sedan den vänstra och slutligen gudinnan. Spring åt höger så kommer en blå trappa fram med en lampa i slutet av den, som du ska tända. Gå tillbaka och till vänster, tänd de tre lamporna för att öppna de magiska dörrarna.

Använd den vänstra för att komma till höger där de tre andra lamporna måste tändas för att flytta på statyerna.

Släck den översta lampan och den längst ner till höger. De två norra dörrarna öppnas och statyerna till vänster försvinner. Gå tillbaka och tänd de två lamporna i mitten. Tänd de återstående lamporna (den sista finns nedanför) och undersök det röda ljuset för att hitta en blodsten. Gå genom den övre högra dörren, tänd stearinljuset vid statyn för att få en Shield Armour. Tänd också det högst upp i trappan på nästa skärm.

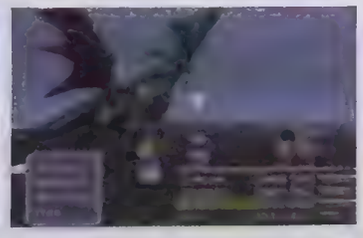
I biblioteket tänder du det vänstra stearinljuset för att använda stegen till höger och nå tredje våningen. Tänd stearinljuset, gå genom den nya dörren för att ta ett N-Kai Armlet, återvänd till biblioteket och gå nerför trapporna till en stege. Den tar dig till andra våningen där du, genom att tända stearinljuset kan gå ut genom en dörr.

Gå upp för trapporna och tänd de två stearinljusen du passerar på vägen. Inne i biblioteket tänder du stearinljuset på första våningen under ljusstaken och sedan det under den nya dörren. I biblioteket går du till vänster (och sparar på vägen).

Tänd gargoylens högra stearinljus och gå sedan till andra sidan. Tänd tavlans stearinljus och sedan gargoylens högra för att få fram trappan. För att få en Venetia Shield tänder du det andra stearinljuset vid gargoylen och inspekterar blodstenen. Släck det sedan och upprepa samma sak för att få en Black Hood. Spring uppför trappan och ta på dig allt du fick genom att undersöka blodstenar (Venetia Shield, med mera) och se till att Auto reflect är aktiverad.

VALIA PIRA

Maskinen scannar dig för att hitta blodstenar – den kommer inte hitta några, vilket betyder att den inte kan förbättra sina försvarsmekanismer. Det blir en enkel match! Använd fysiska attacker medan du reflekterar magier och helar när din HP börjar bli låg.



LEVELLING UP FOR THE SHOWDOWN

När du fått tag i det magnifika nya skeppet flyger du till Lanar Island på den nedre vänstra sidan av kartan (rakt österut från den gula pricken) för att slåss med Grand Dragons. Dessa varelser är tuffa så du får vara på din vakt och spara ofta. När du sedan får fler förmågor kan du byta ut föremålen så att alla lär sig dem.

Det är bra att spendera mycket tid här, eftersom en karaktär som inte nått nivå 60 kommer få det svårt mot Kuja. För att spara tid kan du nöja dig med att bara låta fyra medlemmar gå upp nivåer – vi väljer Vivi, Steiner, Dagger och, förstås, Zidane.

IPSENS'S CASTLE

När Amarant har åkt utrustar du ditt team med de svagaste vapen du har. Annars måste du hitta dem därinne. Gå genom den norra dörren därinne och spara vid mooglen innan du glider nerför stången. Stegen uppe till höger tar dig ut till balkongen och till vänster finns en dörr till en annan balkong. Gå norrut, genom hålet i väggen och nerför den första stegen du kommer till. Använd sedan den andra för att klättra upp och hoppa ner till den tredje. Gå genom dörren och använd hissen för att hitta Amarant, som bestämmer sig för att lämna din grupp för gott. Utrusta dig med dina bästa vapen innan du tar de fyra speglarna.

TAHARKA

Taharka är svår och hans föremål är nästan omöjliga att stjäla, så strunta i det. Använd istället Thievery (Zidanes överlägset starkaste attack) och Firaga-magin, med Vivi (om du har honom), eftersom den kan få denna guardian att förlora mer än 8000 HP. Sikta in dig på att attackera med alla karaktärer för att klara honom.

Längst ner i hissen undersöker du den nedre högra väggen. Tryck på den, slå på den, tänk och tryck sedan igen. Försök någonting drastiskt, sparka på den en andra gång och vila sedan emot den. Ta en Barette (höger) och spara borta vid mooglen (notera falluckan i golvet). Ovanför till höger finns den andra falluckan – hoppa ner för att få The Maiden Prayer.

THE LOCATION OF THE SHRINES

WATER SHRINE

Gå söderut från Ipsen's Castle och leta efter en nersänkt konstruktion. Tryck ◎ för att ta dig in.

FIRE SHRINE

Flyg nordost om Esto Gaza (leta efter svart rök inuti ett isigt berg).

WIND SHRINE

Gå söder om Oilvert och titta lite åt vänster efter upphöjd mark när du närmar dig vattnet. Det finns en grottingång som du bara kan se när du står vänd söderut.

EARTH SHRINE

Den sista finns sydväst om Desert Palace, där marken

rör sig. Det finns också tre små punkter, som bergstoppar, som sticker upp ur marken. Kom ihåg att du inte kan gå in, utan du måste flyga.

PANDEMONIUM

Efter Zidanes depression och efter att han återvänt till gruppen letar du bakom hans stol och lämnar detta område. Fortsätt att gå åt vänster till några krukor. Omkopplaren tänder ljuset och en timer börjar räkna ner. Det gäller att undvika alla ljus genom att vänta på att de ändras. Gå sedan över bron (längst ner till vänster) till ett spelbord där du måste välja ett nummer. Välj tre. Gå åt vänster.

Följ sluttningen till den mittersta mörka plattformen och åk upp högt med den. Gå längs den övre högra stigen (när du inte kan komma längre ska du försöka gå mot skärmen) och alldeles i slutet kommer en fältikon fram. Plattformen kommer att åka och Zidane försöker hoppa till den, men stoppas av en barriär. Gå runt och åk till en kista med 2000 gil. Gå tillbaka till spelbordet och välj fyra istället. Kom tillbaka, gå längs den närmaste stigen och tryck ⊗ när fältikonen kommer fram. Hissen kommer att ta dig upp. Spring sedan hela vägen upp till toppen och den vänstra plattformen (den du försökte hoppa från tidigare, men stoppades). Åk upp en våning med plattan och gå söderut till en plats som tar dig till en teleporter. Gå upp en våning till.

Gå längs stigen och sedan åt vänster vid förgreningen, till en annan transportör. Använd den och den som kommer efter (under moogien). Spara, aktivera Man Eater Ability, om du har den, och ordna sedan dina andra förmågor (gör dig av med Level Up).

SILVER DRAGON

Detta är bara en uppvärmning – den har inte mer än 24000 HP. Använd Thundaga-magi och starka attacker. Du kan ta följande föremål: Kaiser Knuckles, Dragon Mail och ett Elixir.

GARLAND

Denna är mycket tuffare, så ha Dagger eller Eiko redo att hela ditt team på en gång, och även använda individuella medicinföremål. Använd Thelvery eller Solution nine om Zidane går in i Trance Mode. Firaga tar han mycket skada av, så använd den upprepade gånger. Bota Garlands Stop-magi med en Remedy och fortsätt kämpa.

KUJA

Se till att stjäla en Light Robe och Carabini Mail från Kuja och attackera sedan med fysiska vapen. Zidane bör använda Thievery efter att ha stulit. Om det är någon som inte har Auto Reflect aktiverad kommer Kuja att välja ut den personen och bara använda magiattacker på honom/henne. Därför bör Dagger eller Eiko alltid vara redo att hjälpa. Kuja använder Shell i början, vilket gör att han tar 50-60 procents skada av dina attacker.

När han tagit tillräckligt med skada går han in i Trance Mode och använder Ultima, som slår omkull hela ditt team.

MEMORIA

MALIRIS

Med Master Thief aktiverad är det väldigt enkelt att stjäla här, så ta Ultima Sword, Masamune och Genji Armour medan de andra attackerar (Dagger måste vara redo att hela ditt team). Malris gillar att använda Reflect på sig själv, men det finns ett bra sätt att hantera det problemet. Som Vivi använder du Blizzaga på någon i ditt team som har Auto Reflect aktiverad. Då studsar magin från denna person till din fiende och bryter genom hans/hennes barriär. Om Vivi har förmågan Reflect x2 så kommer magin på detta vis att fördubblas i styrka – extremt användbart mot bossarna som väntar!

När striden närmar sig sitt slut (efter att hon förlorat ungefär 50000 HP) höjer du din energi till nästan max, eftersom Marlis när hon dör använder Raining Sword, som alla tar mycket skada av.

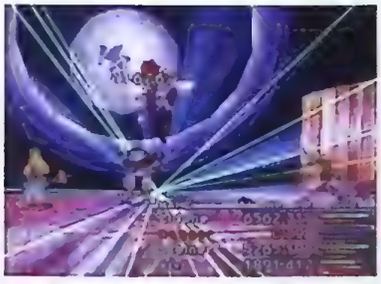
TIAMAT

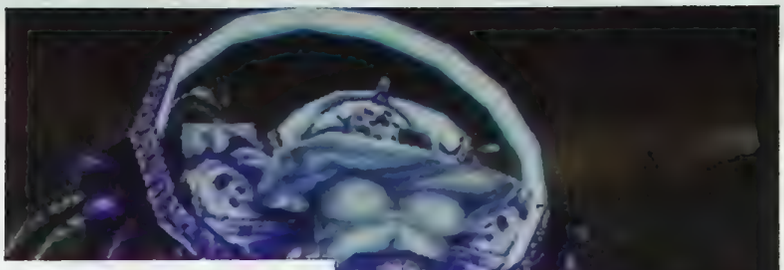
Välj MP Attack innan striden, för att slå hårt och ge extra styrka till ditt team. Vivi bör använda Thundaga-magier (studsa dem) medan Dagger kan använda Ramuh för att skada Tiamat. Du måste klara honom snabbt eftersom hans fnysande attack blåser bort en av dina karaktärer från striden, så strunta i att stjäla (hans föremål är inte ändå så bra). Tiamat har ungefär 60000 HP, så det är en extra svår nöt att knäcka. Om du hela tiden hamnar i trubbel innan du hinner börja slåss kan du låta Zidane träffas av många av varelserna i Memoria, så att hans Trance-mätare ökar.

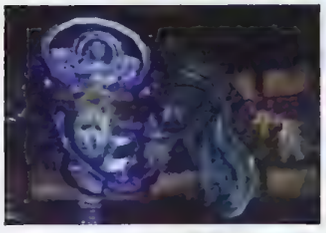
HADES – HEMLIG BOSS!

Efter att du övertygat Quina att han/hon inte är i havet går du till höger bakom korallreven och börjar trycka på ⊗ för att hitta någon som gömt sig där. Vägrar du gå så attackerar han. För att besegra honom måste du ha alla dina karaktärer på den bakre raden (välj Order på statusskärmen) eftersom hans Cleave-attack är mycket kraftfull.

Hades har väldigt bra föremål men de är tyvärr riktigt svåra att få tag i, till och med om du har Master Thief aktiverad. Strunta i att attackera på det vanliga sättet, använd bara Stock Break, Thievery och studsa Thundaga på en medlem med Reflect. När Hades är besegrad kan du använda hans syntetiserande förmågor och några av de bästa vapnen och föremålen som finns tillgängliga i spelet.







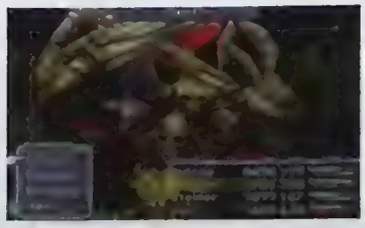
KRAKEN

En väldigt långvarig strid eftersom Kraken alltid helar sig själv. Det krävs strategiskt tänkande: vill du stjäla Glutton's Robe, Wizard Rod och Genji Helmet behöver du inte bry dig om att attackera – nöj dig med att hela. Det krävs fyra karaktärers kraft för att ta kål på varelsen.

Steiners Stock Break kommer att träffa alla delar av Kraken samtidigt, vilket gör att den tar mycket skada. Vivi ska studsa Firaga på en karaktär med Reflect för att träffa monstrets bål. Zidanes Thievery använder du för att slå en tentakel i taget tills alla är borta. Dagger kan använda summon-magi för att hjälpa sina kompanjoner. Det tar väldigt lång tid men till slut dör monstret.

LICH

Lich är den sista av spelets fyra guardians, och förstås den svåraste. Death-magier är denna vålnads specialitet, vilket visar sig vara riktigt jobbigt när ditt team försvagas av hans Earthquake-magi. Om du har karaktärer med låg HP ska du aktivera Auto Float eller använda Float-magin för att hålla dig ovan jord och undvika att skadas. Thundaga är den bästa magin Vivi kan använda, givetvis via studs på en karaktär med Reflect för att fördubbla skadan. Dagger ska använda Ramuh direkt på Lich, så förlorar han ett par tusen HP.



Eftersom Lich är en levande död så är Undead Killer en bra förmåga att ha i denna strid. Och om Zidane använder Steal upprepade gånger kan du få en Black Robe, Siren's Flute och Genji Gloves.

TRANCE KUJA

Låt Auto Reflect vara aktiverad på en karaktär så att Vivi kan studsa sin magi. Aktivera dessutom Auto Regen tillsammans med din Counter. Om du har något som skyddar dig från hans Flare-attack bör du aktivera det också.

Håll bara på och använd mängder av fysiska attacker, eller Thievery om du har Zidane (beroende på din nivå, förstås). Steiners bästa attack är Stock Break, så använd den upprepade gånger för bästa möjliga resultat. Dagger bör, som den helare hon är, hålla sig i bakgrunden och använda Cura närhelst det behövs. Använd henne inte till att attackera Kuja och gör ingenting annat bara för sakens skull, då du måste återhämta dig snabbt när han använder sin näst starkaste manöver, Flare Star. Hans starkaste, Ultima, används bara på slutet, när du verkligen försvagat honom.

Den dödar hela ditt team, vilken nivå du än är på, men tar också med sig Kuja.

NECRON

Den allra sista bossen, Necron, är den svåraste i spelet. Se till att ditt team är skyddat mot Silence, eftersom magi är ditt enda hopp här. Auto Life är inte bra eftersom den bara kan återuppliva dig en gång men kräver 12 orbs. Det är mycket bättre att aktivera Auto Regen istället.

Necron har ungefär 54000 HP och några dödliga attacker. Grand Cross är den värsta – den kan döda ett helt team med karaktärer under nivå 60, på en gång. Det gäller med andra ord att klara striden så fort som möjligt. Studsa Vivis Flare-magi på en medlem med Reflect, använd Steiners Stock Break, Zidanes Thievery eller Attack (beroende på hans styrka).

När Necron använder Protect tål han fler fysiska attacker men blir svagare mot magi och attacker som baseras på förmågor.

Slutligen ska Dagger/Eiko alltid vara beredd att använda helande magier/föremål. Då kan du hålla karaktärernas energi över 75 procent, vilket bör hjälpa dig från att dödas lätt. ■

GAMLA NUMMER

Med varje nummer av Svenska PlayStation-Magasinet får du en exklusiv demo-CD, full med spelbara demon och förhandstittar på nya spel. Nu kan du komplettera din samling!

PSM 1, 2, 3, 4 & 5 – SLUTSÅLDA !

PSM 6 • På skivan: Forsaken, Kula World, Dead Ball Zone, Timeshock & Kick Off World

PSM 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 & 20 – SLUTSÅLDA!

PSM 21 • På skivan: Speed Freaks, UmJammer Lammy, Bugs Bunny: Lost in Time, Tony Hawk's Skateboarding, Evil Zone, Rat Attack, This is Football, Tekken 3, Decaying Orbit, Tanx

PSM 22 • På skivan: Wipeout 3, No Fear Downhill Mountainbiking, UmJammer Lammy, Point Blank 2, R/C Stunt Copter, Lego Racers, Final Fantasy VIII, F1 '99, Mission: Impossible, 40 Winks, LMA Manager, This is Football

PSM 23, 24, 25 & 26 – SLUTSÅLDA!

PSM 27 • På skivan: Music 2000, Action Man: Mission Xtreme, F1 '99, Ace Combat 3, Eagle One: Harrier Attack, Colony Wars: Red Sun, Micro Maniacs, Team Buddies, Gran Turismo 2, YVJ

PSM 28 • På skivan: Le Mans 24 Hours, Rollcage Stage II, Space Debris, Colony Wars: Red Sun, Demolition Racer, Cool Boarders 4, MediEvil 2, Ghoul Panic, Grandia

PSM 29 • På skivan: Micro Maniacs, Demolition Racer, Player Manager 2000, Pro Pinball: Fantastic Journey, Renegade Racers, Syphon Filter 2, Radikal Bikers, WWF Smackdown, Colony Wars: Red Sun, N-GEN Racing

PSM 30 • På skivan: UEFA Champions League, Everybody's Golf 2, MediEvil 2, Urban Chaos, WWF Smackdown, WTC World Touring Cars, Colin McRaey Rally 2.0, Muppet Race Mania, Spider-Man, Star Ixiom

PSM 31 • På skivan: Tony Hawk's 2, Euro 2000, Muppet Racemania, World Championship Snooker, Star Ixiom, In Cold Blood, Hogs Of War, Star Ocean: the Second Story, Silent Bomber, Vampire Hunter D

PSM 32 – SLUTSÅLD!

PSM 33 • På skivan: Vib Ribbon, Silent Bomber, Destruction Derby Raw, Star Trek: Invasion, Moho, Grind Session, Tenchu 2, Galerians, Vanishing Point, Titan A.E.

PSM 34, 35 & 36 – SLUTSÅLDA!

PSM 37 • På skivan: Crash Bash, Spyro: Year Of The Dragon, Mike Tyson Boxing, Toca World Touring Cars, Jungle Book Groove Party, This Is Football 2, The World Is Not Enough, Muppet Monster Adventure, Koudelka, Mat Hoffman's Pro BMX, Monster Rancher

PSM 38 • På skivan: UEFA Champions League Season 2000/2001, MTV Sports Pure Ride, Who Wants to be a Millionaire?, Alex Ferguson's Player Manager 2001, The Mummy, WWF Smackdown 2, Smurf 3-2-1, Sheep, Moto Racer World Tour

PSM 39 • På skivan: Chicken Run, Time Crisis: Project Titan, Bugs And Taz: Time Busters, Asterix, Frogger, Cricket 2000, Ms Pac-Man, Re-Volt 2, Tomb Raider Chronicles, Spyro Year of the Dragon

PSM 40 • På skivan: Mat Hoffman's Pro BMX, Driver 2, Who Wants To Be A Millionaire?, Legend Of Dragoon, Tony Hawk's Pro Skater, Spyro: Year of the Dragon, Ready 2 Rumble: Round 2, WDL: War Jets, Warriors of Might And Magic

PSM 41 • På skivan: Batman Of The Future, Muppet Monster Adventure, C-12: Final Resistance, Army Men: Air Attack 2, Army Men: Sarge's Heroes, Kejsarens nya stil, ISS Pro Evolution 2, Ready 2 Rumble: Round 2, Burstrick

PSM 42 • På skivan: C-12: Final Resistance, Libero Grande International, Fatal Fury: Wild Ambition, Samurai Showdown: Warriors Revenge, California Watersports, Panzer Front, Rugrats In Paris: The Movie, Power Rangers: Lightspeed Rescue

PSM 43• På skivan: Sheep Dog 'N' Wolf, Metal Gear Solid, Pipe Mania 3D, WWF Smackdown, Soul Reaver: Legacy Of Kain, Twisted Metal, Alone In The Dark IV, Mort The Chicken, Final Fantasy IX

HUR GÖR JAG?

Fyll i din beställning på kupongen nedan, eller faxa in kupongen eller en avskrift på fax: 0470-70 31 50. Du kan även betälla per telefon: 0470-70 31 00, via e-post: postorder@medstroms.se eller på hemsidan: www.medstroms.se/shop
OBS! Betalningsvillkor 20 dagar netto.

HAR DU KÖRT FAST? KÖP PLAYSTATION-GUIDEN!

I guiderna hittar du användbara tips och kompletta genomgångar av dina favoritspel. De är 100 sidor tjocka och kostar 49 kr.

PLAYSTATION GUIDE 1
Gran Turismo, Final Fantasy VII, Broken Sword, Deathtrap Dungeon, Micro Machines, G Police, International Superstar Soccer Pro

PLAYSTATION GUIDE 2
Alundra, Resident Evil 2, Tomb Raider, Tomb Raider 2, Cool Boarders 2, Need for Speed 3, TOCA Touring Cars

PLAYSTATION GUIDE 3 & 4 – SLUTSÅLDA!

PLAYSTATION GUIDE 5 (demo-CD medföljer)
Beat 'em up-special med spelbara demon, recensioner och guider av Tekken 2, Mortal Kombat 3, Bloody Roar, Dead or Alive, Dynasty Warriors, Toshinden 2, Cardinal Syn, Victory Boxing

49 KR/ST. KÖP TRE ELLER FLER OCH BETALA 44 KR/ST

ANGE PSM ELLER GUIDE

■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
					SUMMA:

Ev företag .....

Namn .....

Adress .....

Postnr..... Ort .....

Telefon .....

.....

Målsmans underskrift om du är under 18 år

FRANKERAS EJ
PSM
BETALAR
PORTO

SVARSPOST
350 237 709
358 01 VÄXJÖ

MÅNADENS CD SPONSRAS AV:
TRADITION
www.tradition.se Spel från hela världen
farsta • göteborg • halmstad • linköping • malmö • stockholm • umeå • örebro

MÅNADENS CD

EURO DEMO 72

PSM-mästerskapen visade sig att vara en populär tävling. Vi har laddat upp med ännu fler spel som du har chans att vinna om du bara gör rätt för dig i våra kniviga utmaningar.

FÖR ATT ANVÄNDA SKIVAN

Ska du ladda in den och bläddra med styrkorset. Tryck på ⊗-knappen för att välja det demo du vill spela. Efter en del av de demon som ligger med på CD:n är du tvungen att starta om din PSone eller PlayStation2.

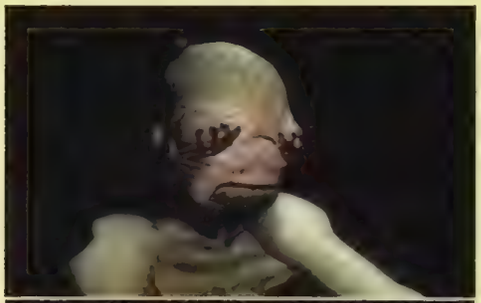
FEL PÅ SKIVAN?

Om det är något fysiskt fel på din demo-CD, stoppa den i ett kuvert, beskriv vilka problem du har och skicka den till oss. Uppge namn och adress så att vi kan skicka en ny till dig. Svenska PlayStation-Magasinet, 112 85 Stockholm. Märk kuvertet "Trasig".
OBS! Tänk på att vi inte lagerhåller gamla skivor, så skicka tillbaka din trasiga skiva OMEDELBART!

PSM-MÄSTERSKAPEN

ÄR DU SÅ HET SPELARE SOM DU TROR? STOPPA I SKIVAN OCH UPP TILL BEVIS!

Smyg genom de fuktiga krypterna i *Alone In The Dark* på kortast möjliga tid.


Den gröna fulingen Abe behöver din hjälp. Rädda alla slavarna så snabbt du bara kan.

VAD ÄR NU DETTA?

Svenska PlayStation-Magasinet ger dig chansen att vinna spel och samtidigt visa Sverige vilken konsolkung du är. Klara av vår utmaningen och du har chansen att bli omnämd som topp-spelare i tidningen!

SÅ GÅR DET TILL

Vi ger er läsare ett gäng utmaningar, och er uppgift blir att klara dessa och skicka oss bevis på att ni verkligen har klarat tävlingsmomenten. Vinnaren får ett PSone-spel och självklart, ära och berömmelse i tidningen.

REGLERNA

Reglerna är simpla som attan: utmaningen måste såklart vara avklarad, mer information finns på efterföljande sidor. Man måste också dokumentera sina lyckade bedrifter med antingen fotografi eller video. Det är helt OK att klara mer än en utmaning, men var då noga med att fylla i formuläret rätt när du skickar in det.

FOTOBEVIS

Rikta din kamera mot TV-skärmen och ta en tydlig bild där man ser hela skärmen. Oftast blir bilden bäst om du STÄNGER AV KAMERANS BLIXT, och drar för gardinen eller drar ner persiennen i rummet du befinner dig i. Ett annat bra tips är också att du använder dig av en snabb film, till exempel 200 eller 400 ASA.

VIDEOBEVIS

1. Ta kabeln som går mellan din TV och din PSone, och koppla in kabeln som vanligtvis går från TV:n in i din video.
2. Se till att din video är kopplad till TV:n. Detta kan du testa genom att sätta i en videokassett och spela upp den.
3. Sätt på din PSone.
4. Leta efter din PSone-kanal på videon och spara den inställningen.
5. Sätt igång att spela och klara av vald utmaning.
6. När resultatskärmen visas sätter du i ett videoband i videon och trycker på inspelning (spela in cirka 10 sekunder).
7. Repetera steg 5 och 6 för de övriga utmaningar som du vill spela in och skicka till oss.
8. Spola tillbaka videobandet till början. Detta är MYCKET viktigt!

ANMÄLNINGSKUPONG

Jag är en riktig toppspelare och jag vill delta i PSM-mästerskapen.
Jag har spelat följande demon och har klarat av utmaningen:

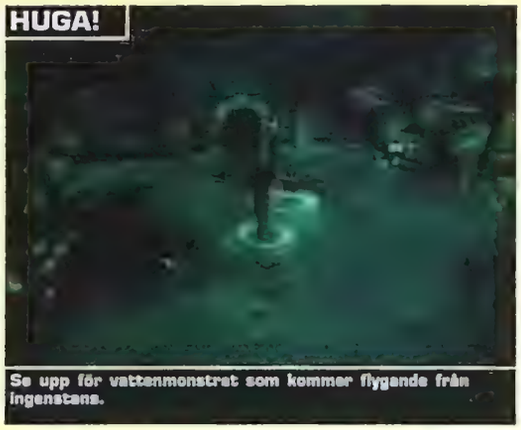
- ☐ ALONE IN THE DARK
- ☐ ABE'S EXODDUS
- ☐ MEDIEVIL 2
- ☐ MUSIC 2000
- ☐ DESTRUCTION DERBY
- ☐ ASTERIX
- ☐ TOCA 2

NAMN _____
ADRESS _____

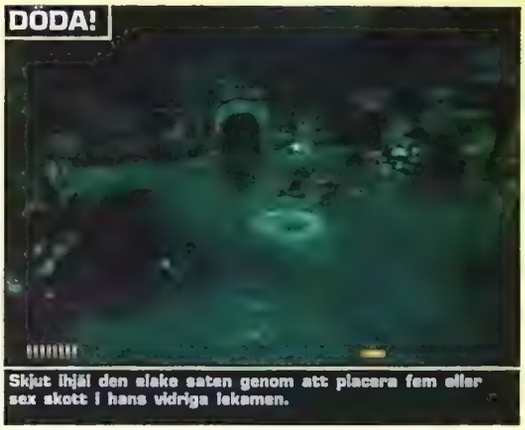
JAG HAR BIFOGAT ☐ VIDEO ☐ FOTO

Skicka denna kupong tillsammans med ditt foto- eller videobevis till ***Svenska PlayStation-Magasinet, 112 85 Stockholm.*** *Märk kuvertet* ***"PSM-Mästerskapen".*** *Om du inte vill klippa i tidningen så kan du skicka en fotostatkopia av kupongen.* ***Sista anmälningsdag är 12 augusti 2001.*** *Skicka ett frankerat kuvert med din adress om du vill ha din kassett eller ditt foto i retur. Vinnarna publiceras i nummer 46.*

Sätt på ficklampan och börja vada i land på Shadow Island.



Se upp för vattenmonstret som kommer flygande från ingenstans.



Skjut ihjäl den slake satan genom att placera fem eller sex skott i hans vidriga lekamen.

Otäcka odjur väntar bakom varje hörn i...

Alone In The Dark 4

TÄVLA OCH VINN SPEL, ÄRA OCH BERÖMMELSE

Alone In The Dark: The New Nightmare är franska utvecklarna Infogrames nya storsatsning, och man har gett sig sjutton på att skrämma spelarna halvt ihjäl. Du fattar nog vad vi menar i samma sekund som du kliver av båten när du lagt till vid Shadow Island. Från och med nu spelar du helt på egen risk.

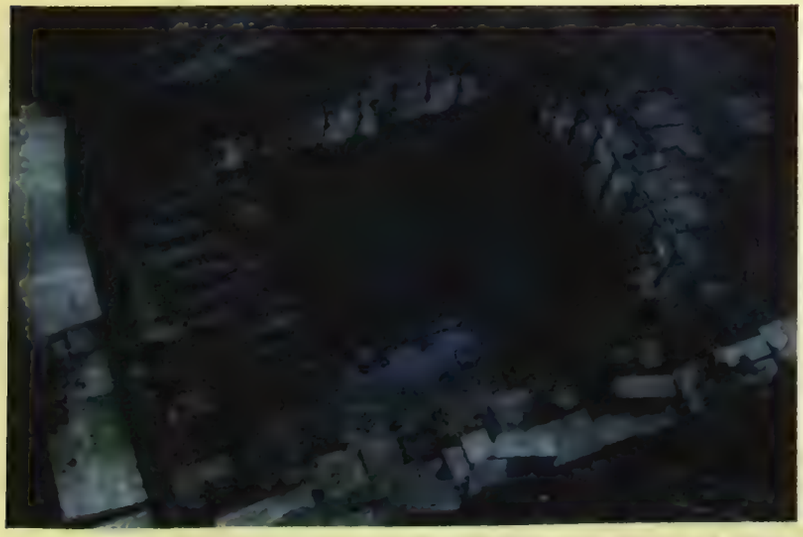
Vi bjuder in dig att spela den första banan i spelet, och det är som sagt ingen barnlek, så alla som har svaga nerver bör tänka efter både en och två gånger innan de sätter sig ner med den här demon. Du spelar som Carnby, en privatdetektiv som är bästa kompis med Charles Fiske, som tog en dagsutflykt till ön, som sedan dess varit försvunnen. Man har starka misstankar om att han är död och begraven på någon mörk gudsförgäten kyrkogård. Det finns en annan person med i dramat, en tjej som heter Aline gör sitt till för att handlingen inte blir alltför ensidig... i vilket fall som helst, Carnby ska alltså försöka ta reda på vad som har hänt med Charles, och det är här som äventyret tar sin början.

Du upptäcker snart att det inte riktigt går att knacka dörr och fråga lokalbefolkningen om tips på var man kan hitta ledtrådar som löser fallet, utan det är lite mer komplicerat än så. Mörkrets makter verkar ha skapat allskröns odjur och alla verkar de befinna sig just här på Shadow Island. Bered dig på att träda in i mörkrets landskap.

KONTROLLER

↑→↓← Styr
⊗ Använd vapen
□ Spring
△ Föremålslista
○ Ficklampa av och på
L1+L2 Action stance
L1 Radio

Carnby är en mångfacetterad kille. Han kan gå, springa, klättra, hoppa och skjuta. Börjar bra...


Om du följer med i vattnets rörelser så kan du komma upp till grottans ingång och där är du säker.

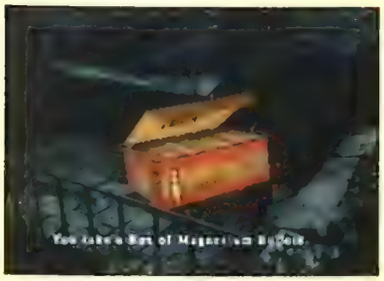
Alla de väderdetaljer som finns med i spelet gör sitt för att trissa upp spänningen avsevärt.

HÅLL KOLL PÅ DETALJERNA

Tipsen som hjälper dig på vägen

↑ betyder alltid "gå framåt", oavsett vilken riktning kameran pekar åt. För att undvika obehagliga överraskningar från sidorna, så är det ett hett tips att hela tiden hålla sig så nära mitten av stigen som möjligt.

Det är mycket användbart att kunna låsa sitt sikte på en fiende, och därför är det helt nödvändigt att använda sig av R2 för att ha ihjäl alla fiender som befinner sig i närheten. Försök att döda de som är närmast först.



Om du vill så kan du kombinera dödandet med skattletande. Okej, kanske lite överdrivet, men överallt på banan hittar du små och större prylar som kommer väl till pass i olika situationer. Hasta inte, utan ta en ordentlig koll på omgivningarna, det lönar sig.

Ficklampan fungerar mest som en slags effekt, och är inte nödvändig för att du ska klara banan, men ibland visar den sig vara användbar. Om du till exempel lyser upp ett mörkt hörn med den, så hittar du kanske saker som du annars skulle ha missat. Som sagt, inte nödvändig, men dock en kul grej.

TIPS

Skjut dig fri!

Kom ihåg att lära dig att använda L1 och ⊗ tillsammans, för annars kommer du att få en hel del stryk av spelets värsta elakingar.

TIPS & TRICKS

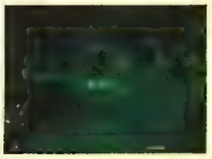
HÄR HITTAR DU TIPSEN SOM RÄDDAR DIG NÄR DU KÖRT FAST. ANVÄND DEM BARA I NÖDFALL.

PROBLEM I VATTNET

Hur ska du kunna ta dig upp ur vattnet om trappstegen också är under vatten? Jo, om du tittar dig noga omkring, så ser du en smal passage som verkar intressant. När trappstegen översköljs av vattnet, så ska du röra dig åt höger och fortsätta tills du hittar ett hjul i mörkret. Skruva på hjulet, och vattnet försvinner.

ETT RUM MED UTSIKT

Här är det bra om du höjer ljudet något på TV:n, för du ska lyssna efter något när Carnby promenerar fram på stigen. Snart hör du någon eller snarare något som andas... Läbbigt värre.



VATTENDJUR

På ett av de vattenfyllda områdena på banan kommer du att stöta på en otäck snubbe som dyker upp ur vattnet för att ta för sig av din energi. Det bästa du kan göra här är att rotera. Du vet aldrig från vilket håll elakingarna kommer så stanna alltså kvar på ett och samma ställe och rotera. Använd dig av låsningsmekanismen för att göra dig av med ditt otrevliga sällskap.

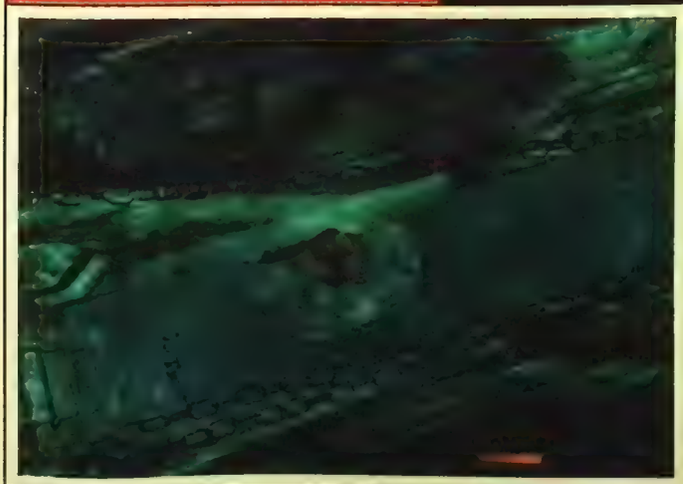
LJUSGLIMT

Som vi redan har nämnt i "Håll koll på detaljerna" så kan ficklampan vara ett nog så bra hjälpmedel, och särskilt kanske när du har kommit till slutet av demon. Du missar lätt det här mörka hörnet där en kista står gömd, men om du använder dig av ficklampan och låter ljuskäglan gå runt ett varv eller två så hittar du den säkert.

MÖRKA HEMLIGHETER

När du öppnar kistan så hittar du Aline med utstuckna ögon. Eller är det verkligen Aline? Allt är inte som det verkar på Shadow Island, om du inte redan hade upptäckt det...

UTMANINGEN Visa vad du går för!



UTMANINGEN

Ta dig igenom demon så fort du kan, från och med att tiden börjar ticka när du går i land på Shadow Island, tills dess att du kommer i mål i grottan.

BEVISET

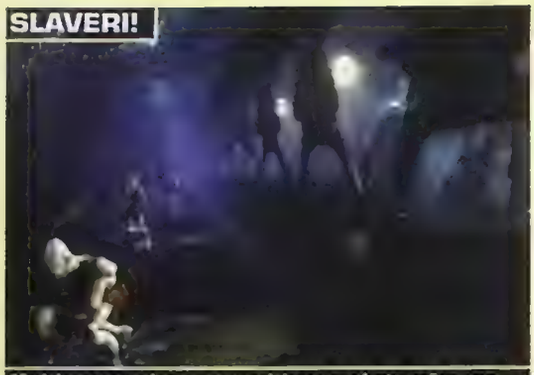
Vi vill att du spelar in din resa genom banan på video. Låt bandet gå några sekunder innan du sätter igång att spela, och gör samma sak när du avslutat banan.

PRISET

Du får en fullversion av spelet.

INFO

GENRE: Skräckäventyr **UTGIVARE:** Infogrames **RELEASEDATUM:** Ute nu **MER INFORMATION:** Läs vår recension i förra numret.
OM DU GILLAR GENREN: Vi föreslår att du tar en titt på *Resident Evil*-spelen om du inte redan gjort det. Finns nu till reducerat pris.



Mudokonerna arbetar som galningar med att gräva upp sina förfäders benrester.

Abe leder sin räddningspatrull över den heta ökensanden för att rädda sitt folk undan deras grymma öde.

Just som Abe bryter sig in i grottan så förlorar han kontakt med resten av gruppen, och han är lämnad ensam.

Rädda dina vänner Mudokonerna i...

Abe's Exoddus

VINN

TÄVLA OCH VINN
SPEL, ÄRA OCH BERÖMMELSE

I *Abe´s Exoddus* tampas du med ett riktigt smart spelupplägg, underbar spelbarhet och rejält kluriga problem som ska lösas.

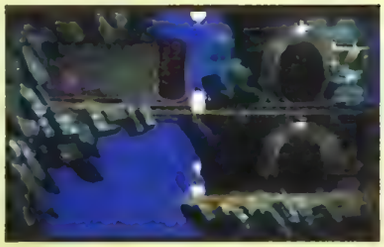
Abe är en Mudokon från Oddworld och han vill inget hellre än att rädda sina kompisar undan slaveriet. De har fått ögonbindel av slavdrivarna så att de inte ska se vad det är de gräver upp ur jorden, nämligen sina förfäders skelett. Varför tvingas de att göra sådana här saker då? Jo, det är en snubbe som heter Mullock, en Glukkon från det första spelet, som har smidit de elaka planerna eftersom han kommit på att man kan göra en smarrig dryck, Soul Storm, av kvarlevorna från Mudokonernas förfäder. Fy, så taskigt!

I den här demon hamnar du på en något modifierad version av första banan i spelet. Abe tänkte försöka förstöra fabriken där Mullock brygger Soul Storm, men han ramlade ner från en klippa och tappade bort sina medhjälpare på köpet. Inte bra, inte bra.

Under spelets gång är det alltså din (Abe´s) uppgift att rädda alla Mudokoner. Du blir tvungen att använda alla Abe´s specialattacker för att ha ihjäl alla fiender som kommer i din väg. I vissa fall blir du tvungen att vara riktigt grym, men det är ju av goda skäl, så du behöver inte ha dåligt samvete.

Vakterna som patrullerar banan kan vara lite kluriga att tas med, och det bästa du kan göra är att förtrolla dem så att de utför din minsta önskan (läs mer om hur du gör detta i Tips & Tricks-rutan). De här killarna är inga småttingar precis, och de är beväpnade till tänderna, så det är riktigt kul att få ha kontroll över dem.

Hjälp dina vänner, besegra fienden och på så sätt får Abe´s förfäder få vila i frid.


Slavarna är glada över att få slippa de hemska grottorna och det hårda arbetet där.

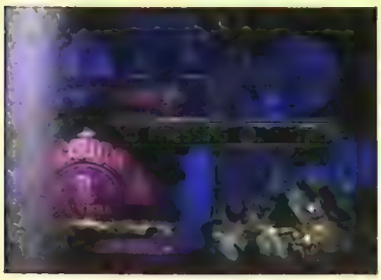
När du sjunger så öppnar sig dörrar där dina skyddslingar kan ta sig ut.

KONTROLLER

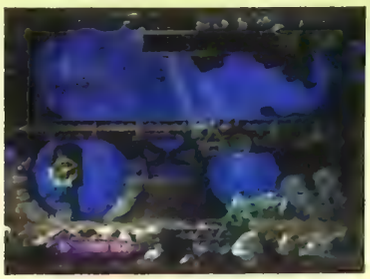
←→ Gå
↑ Hoppa upp/vänd dig om
↓ Huka dig/klättra ner
←→ Rulla (när du hukar dig)
△ Hoppa
□ Actionknapp
✕ Prutta
Styrkors+○ Kasta
Styrkors+R1+△ Spring och hoppa
Styrkors+R1 Spring
Styrkors+L2 Smyg
L1+L2 Sjung
Håll in R1 och tryck:
△ Hälsa
○ Arbeta
✕ Vänta
□ Följ efter mig
Håll in L2 och tryck:
△ Hälsa på allihop
○ Be om ursäkt
✕ Slå
□ Sluta nu!

HÅLL KOLL PÅ DETALJERNA

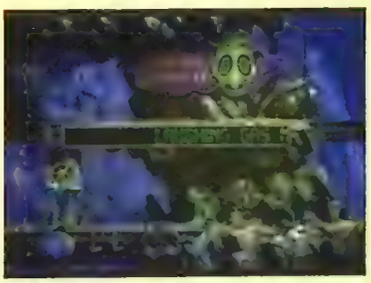
Så hjälper du slavarna



Den första mudokon-slaven måste följa efter dig till nästa ruta om han ska ha en chans att komma undan. Väl där ska du sjunga så att en port öppnar sig och din vän kan ta sig ut i frihet.



Vrid på hjulet och dörren öppnar sig, men oj då, nu forsar en massa vatten ner över slaven. Nu måste du be om ursäkt, annars följer han inte med till nästa rum.



När du vrider på hjulet igen så kommer en massa skrattgas att spridas i rummet. Slavarna skrattar som galningar och du måste leda dem till nästa ruta och slå dem i ansiktet tills de slutar upp med det fåniga skrattandet.

TIPS

En känslig kille

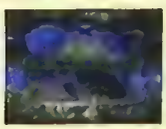
Abe är en finkänslig typ, och detta kan du använda genom att analysera olika situationer och se vad för slags känslor man kan blanda in i leken för att få det man vill ha. Experimentera lite med kontrollerna för att lära sig vilken knapp som gör vad.

TIPS & TRICKS

HÄR FÅR DU MATNYTTIGA TIPS OM DU HELT HAR KÖRT FAST I DEMON. ANVÄND ALLTSÅ INTE DESSA TIPS FÖRRÄN DU VERKLIGEN BEHÖVER DEM.

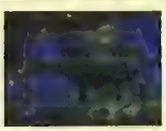
SKÖNSÅNGAREN

Att sjunga är inte bara roligt, utan även nyttigt har vi märkt. Abe kan använda sin sång för att öppna upp portalerna genom vilka slavarna får sin frihet tillbaka. Portalerna är många, och de finns utspridda över alla banorna. Sätt igång!



TOTALKONTROLL

Sligs är ungefär lika lätta att kontrollera som nerdrogade sjukhuspatienter. Genom att använda sig av alla de kontroller som vi beskrivit, så kan Abe prata med dem, reta dem eller till och med döda dem. När du ska öppna en portal så sjunger du, och om en Slig råkar finnas i närheten så faller han i trans.

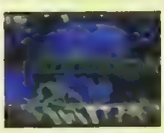


EXPLOSIV SÅNG

Sligs är ju inte bara till för att utföra tjänster åt dig. De finns även där för att du ska få nöjet att döda dem på ett något ovanligt sätt. Om de har fallit i trans av din sång så är det bara att sjunga en trudelutt igen så går de en mycket otrevlig död till mötes. De sprängs nämligen i luften.

UPPBLÅST SÄLLSKAP

Abe har nyligen fått en ny färdighet i fullversionen av spelet, och denna nya lilla finess innebär att han kan leta upp pumpar i omgivningarna och sedan använda dem till att pumpa upp fienden med. Kul, men varken nödvändigt eller ens användbart egentligen. Men, att gott skratt förlänger ju tydligen livet.



SLAGSMÅL

En rolig finess är att du kan skapa ett jätteslagsmål utan att själv behöva medverka. Om du radar upp några snubbar framför dig och trycker på ⊗ några gånger, så blir snart åtminstone en av dem irriterad och slår till killen bredvid sig och så vidare. Ett slagsmål bryter ut och du kan gå därifrån utan en enda skråma.

SMYGA

Slig-vakterna är inga pigga killar. När vakterna somnat så smyger Abe omkring bland dem som om inget hade hänt. Det ser riktigt roligt ut när han trippar fram på tå över de sovande vakterna. Abe var egentligen en av de första att utnyttja smygandet i TV-spelsvärlden. Långt innan det blev en hel genre av det hela.

UTMANINGEN Visa vad du går för!

UTMANINGEN

Tror du verkligen att du kan rädda slavarna? Jaha, så visa det då. Det ska gå så fort som möjligt att ta sig igenom demon.

BEVISET

Skicka en video på din färd genom demon. Låt videon spela in några sekunder innan du börjar spela, och gör samma sak efter att du har kommit i mål. Kolla sidan 71 för info om hur du ställer in din video.

PRISET

Du får ett exemplar av spelet.

INFO

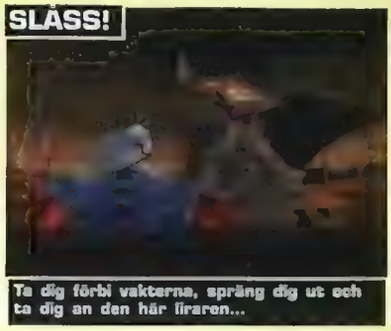
GENRE: Plattformsspel **UTGIVARE:** Infogrames **RELEASEDATUM:** November 1998 **BETYG:** 8/10 i PSM 12 **OM DU GILLAR GENREN:** Heart Of Darkness 7/10 i PSM 7 **ÖVRIG INFO:** Abe's Exoddus finns som lågpristitel ute i butik.

KONTROLLER

↑←→↑ Gå/klättra
Högra spaken Kameran
⊗ Svinga svärdet
⊗⊗ Dubbelsving
⊗⊗⊗ Specialhugg
□ Alternativ attack
△ Försvara dig med skölden
△ Attackutfall (när du springer)
○ Hoppa
L1 Byt offer
R1/R2 Rotera kameran
START/SELECT Öppna föremålslistan

Sir Daniel Fortesque vaknar ifrån de döda i viktorianska England.

Nu måste han fort som tusan fly från det museum där hans kropp varit utställd.



Ta dig förbi vakterna, spräng dig ut och ta dig an den här liraren...

VINN!

Ge dig på en tyrannosaurus i...

Medievil 2

TÄVLA OCH VINN SPEL, ÄRA OCH BEROMMELSE

Nå, han kanske ser lite väl mager ut, vår vän Sir Dan Fortesque, men han är fortfarande på benen och du får äran att möta honom i vår demo. Här har du tillgång till hela första banan i spelet där du ska styra den nyligen uppvaknade Dan.

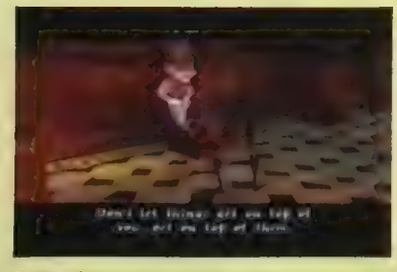
Han befinner sig på ett museum där han varit med på en utställning och din uppgift är att se till att han hittar de rätta nycklarna, aktivera en kanon, slåss med vakterna och andra figurer som verkar ha sett sina bästa dagar om man säger så. Slutligen är det dags att ta sig an en jätteödla som, liksom Dan, har vaknat upp på muséet

TIPS

Avfyra kanonen
För att komma ut från muséet där Tyrannosaurusen befinner sig, så måste du avfyra kanonen. Hämta en kanonkula från trädgården (den ligger i en väska) och hämta en fackla från Display Room. Ställ dig nu bakom kanonen. Använd kulan från föremålslistan. Använd elden för att tända facklan och tänd på stubinen.

HÅLL KOLL PÅ DETALJERNA

Ta hand om jätteödlan


Spöket kommer med några varnande ord inför mötet med Tyrannosaurus. Typ: "Ta hand om saker och ting innan det tar hand om dig".

När den gigantiska besten börjar ta sin vanliga form igen, så gör du bäst i att lägga benen på ryggen och fly uppför trappan.

Hoppa ner från ödleryggen och spring uppför trapporna. Ta för dig av den energi som erbjuds. Ödlan som du har framför dig bör du skjuta tre gånger eller hugga två gånger för att få honom ur leken.

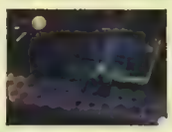
Vänta tills han slapper ifrån sig ett rött moln där två miniödlor uppenbarar sig. Efter detta så är han paralyserad för ett litet tag, så ta dig upp på hans rygg och hugg honom i huvudet.

TIPS & TRICKS

OM DU KÄNNER ATT DU HELT HAR MISSLYCKATS MED DINA EGNA FÖRSÖK ATT KLARA AV DEMON, SÅ FÅR DU HÄR LITE HJÄLP PÅ TRAVEN.

ATT SLÅSS INNE PÅ MUSÉET
När du slåss så är det viktigt att du rör på dig hela tiden. Alla dina motståndare rör sig sakta, så du hinner definitivt undan bara du rör på påkarna. Det blir svårare för dem att få in ett slag om du dansar rumba med dem, så det är bara att valsa på.

GRÖNT ÄR SKÖNT
Om du trots allt ditt hoppande fram och tillbaka skulle bli skadad i en fajt, så ska du försöka hitta energikällorna. Dessa känns lätt igen på de gröna bubblande sakerna. Här får du lisa för kropp och själ.



MANNEN MED KULORNA
Om du skulle få ont om ammunition så kan du köpa fler av mannen där trapporna slutar. The Spiv, kallas han, och han blir din vän i nöden.

SJÄLAGLAD
Om du dödar tillräckligt många fiender så kommer du att få Charlice of Souls. Detta ser du om du håller koll på procentsiffrorna uppe i det högra hörnet.

UTMANINGEN Visa vad du går för!

UTMANINGEN
Spela igenom denna den första banan så fort du kan.

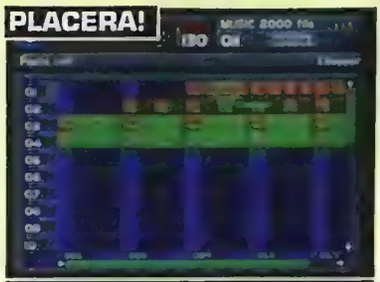
BEVISET
Sätt igång videon några sekunder innan du börjar spela, stäng av den några sekunder efter att du kommit i mål. Vi måste kunna se Sir Dan gå upp ur sin grav för att ditt bidrag ska räknas. Kolla sidan 71 för info om hur du ställer in din video.

PRISET
Ett exemplar av spelet *Medievil 2*.

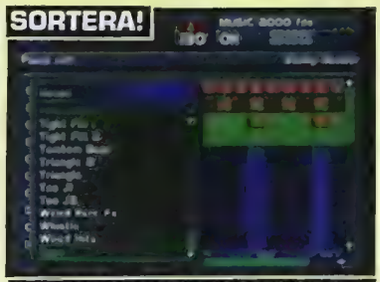
INFO GENRE: 3D-äventyr UTGIVARE: SCEE RELEASEDATUM: Maj 2000 BETYG: 8/10 i PSM 30 OM DU GILLAR GENREN: *Crash Bandicoot 3*, Ett utmärkt plattformspel som vi tycker är det bästa i Bandicoot-serien (9/10 i PSM 13). ÖVRIG INFO: *Crash Bandicoot 3* är återutgivet som Platinumspel.

KONTROLLER

↑←→↑ Flytta markören
Spela upp
Redigeringsläge
+ Gå tillbaka till huvudmenyn
⊗ Placera riffet/spela upp riffet
⊡ Radera riffet
◎ Stäng av ljudet
Ⓐ Ångra val
L1 Gå in/ut ur biblioteket
R1 Skifta mellan audio- och videolägena



Spelets superenkla kontroller gör att absolut vem som helst kan göra en låt.



Nu är det dags att kombinera riffen så att du får ihop en trevlig liten trudelutt.

Om man vill kan man ju sedan skapa någon slags festlig dans till sin egen låt.

VINN!

Låt dig fångas av rytmerna i...

Music 2000

TÄVLA OCH VINN SPEL, ÄRA OCH BERÖMMELSE

Det som vi gillar allra bäst med *Music 2000*, är att det trots sin storlek är relativt lätt att handskas med och att helt vanliga människor kan få till en riktigt hyfsad låt. Vi på redaktionen hungrar efter att höra vad du kan göra med demon som vi nu utmanar dig att utforska. Det är faktiskt inte så svårt, och vi hoppas på att få in hejdlöst många bidrag med egenhändigt komponerade låtar från alla våra läsare, gamla som unga. Visa vad du kan, vem vet, det kanske belönar sig? Vi ser i alla fall fram emot att få lyssna på just ditt bidrag.

TIPS

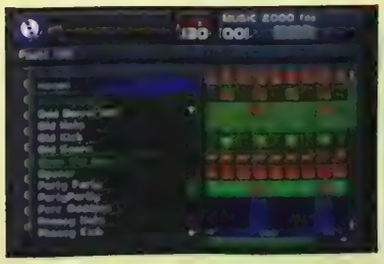
Block
Vår demo innehåller bara 20 "block" och vissa riff tar upp åtta block åt gången. Se till att din låt verkligen har börjat svänga ordentligt inom 12-16 block så att vi hör om du har lyckats med din hit.

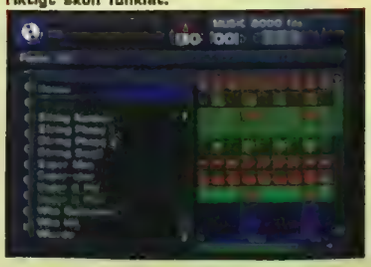
HÅLL KOLL PÅ DETALJERNA

Hur man gör och inte gör i *Music 2000*

Sång- och rapslingorna är kanske inte av högsta kvalitet, så använd dem mycket sparsamt, så slipper du bli missnöjd i onödan.

Om du vill ge din låt ett riktigt schysst funk-sound ska du använda dig av Sub kick dub. Använd detta genom alla de 20 blocken, så har du dig en riktigt skön funklåt.


Open The Door använder du om du vill synka trummorna med till exempel sången. Använd även när du ska ta in hihat och virveltrummor.


Du kan lägga på Under It Pt 2 på en redan existerande låt, eller så kan du använda denna som en grund för en låt som du vill göra. Mycket användbart.

TIPS & TRICKS

HÄR ÄR NÅGRA TIPS OM HUR DU FÅR DIN BEATS ATT SVÄNGA SÅ HÅRT ATT TILL OCH MED MARTIN PÅ SUPER PLAY HEADNODDAR! ANVÄND DESSA TIPS OM DIN LÅT BÖRJAR LUKTA SCOOTER

BASEN BOSSAR

En basslinga utgör en perfekt "ryggrad" för din komposition. Ett bra tips är att använda sig av en basslinga från början, och lägga på en extra basslinga runt åttonde blocket ungefär. På det här sättet får din låt ett mustigare sound.

MELODIERNA

En melodi är inte alls så nödvändig i en låt som man kanske kunde tro, så börja inte hänga läpp om det visar sig att ingen melodi riktigt passar för just din låt. Ett bra alternativ är Pulse Sequence som lägger sig bakom dina basslingor utan att ta över alltför mycket.

TRUM TRUM

Om du vill skapa en sådan där låt som får alla att vilja ge sig ut på dansgolvet och dansa skjortan av sig, så rekommenderar vi att du använder dig av fyra, just det, fyra separata trumspår. Utbudet av olika trumljud är jättebra, så du har en del att välja mellan.

UTMANINGEN Visa vad du går för!

UTMANINGEN
Sätt på dig skaparhatten och ge dig i kast med att komponera nästa radioplåga. Det bidrag som får oss att dansa vinner!

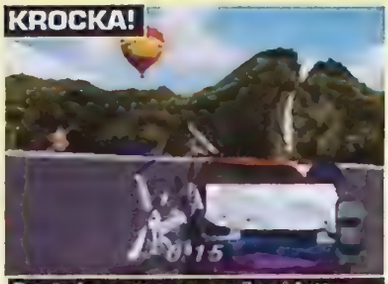
BEVISET
Sätt igång videon några sekunder innan du sätter igång din låt och låt bandet rulla i några sekunder efter det att låten är slut.

PRISET
Ett exemplar av spelet.

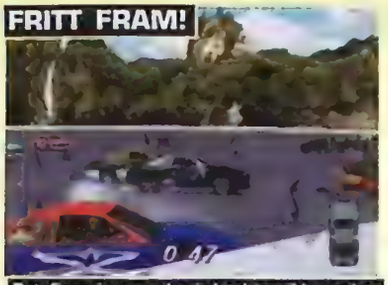
INFO

GENRE: Musikspel **UTGIVARE:** Codemasters **RELEASEDATUM:** December 1998 **BETYG:** 9/10 | PSM 24 **OM DU GILLAR GENREN:** Vib Ribbon är en gammal favorit som vi gärna sätter oss med en stund 17/10 | PSM 24 **ÖVRIG INFO:** *Music 2000* är återutgivet som Platinumspel.

Du har sextio sekunder på dig att åsamka så mycket skada du bara kan.



Det är bara att trampa spiken i botten och krascha allt du ser.



Det finns inga regler i det här vilda spelet, du behöver bara tänka på att vinna.

TIPS & TRICKS

DU KOMMER INGEN VART MED ATT STYRA OMKRING HEJVILT UTAN UTE PLANERING.

Till att börja med så uppmanar vi dig att hålla dig till mitten av banan där allt händer och sker. Lär dig redan från början att använda bromsen och backen för att inte köra av banan. Byt vy lite då och då, det vinner du på. När du ligger nära en annan bil så är det bra att ha en viss vy, medan när du ligger lite längre bort från ett annat fordon, så är det bättre att få en mer överskådlig bild av det hela.

VINN

Krascha allt du ser i...

Destruction Derby

TÄVLA OCH VINN SPEL, ÄRA OCH BERÖMMELSE

På en enda minut är det tänkt att du ska få så mycket poäng som möjligt genom att åsamka de andra fordonen så mycket skada du bara kan. Inte så klurigt va? Nej, det tycker inte vi heller.

För att få de höga poängen så gäller det att köra in i sina motståndare med sådan kraft att deras bilar snurrar runt. Du får två poäng om du lyckas snurra dem 90 grader, och fyra poäng för en 180 graders snurr. Om du lyckas att snurra bilen 360 grader så får du hela tio poäng. Dina motståndare är ute efter att göra precis samma sak med dig, så det gäller att se upp. De kan lyckas få dig av banan innan de sextio sekunderna har gått om du inte passar dig.

KONTROLLER

↑←→↑	Styr bilen
⊗	Gasa
Ⓐ/Ⓑ	Bromsa/backa
L2	Snabb styrning
R2	Ändra vy
SELECT	Pausa spelet

UTMANINGEN Visa vad du går för!

UTMANINGEN
Få högst möjliga poäng på den lilla tid du har.

BEVISET
Ta en bild på skärmen när du åkt färdigt, eller spela in det hela på video. Se sidan 71 för info om hur du spelar in.

PRISET
Ett exemplar av spelet.

INFO GENRE: Bilspel UTGIVARE: SCEE RELEASEDATUM: 1996 BETYG: 8/10 , DPM 13 OM DU GILLAR GENREN: *Destruction Derby Raw* är ett hett tips för dig som gillar det här med att krascha bilar (8/10 , PSM 32).

Ett galliskt fortskaffningsmedel är något annorlunda mot det vi är vana vid.

Sikta noga, och skjut iväg en sten som du plockat upp på vägen.

Ät så fort du bara kan samtidigt som du slår vakt om din egen mat.

TIPS & TRICKS

FÖR ATT VINNA ÖVER DE ANDRA SÅ MÅSTE DU VARA SNABB OCH NOGGRANN.

Koncentrera dig på att träffa dina motståndare med stenarna som du plockar på dig längsmed banan. Om du inte vill kasta stenarna på dem, så går det lika bra att släppa en sten framför motståndarens katapult. Om ditt fordon skulle bli skadat, så kan detta åtgärdas om du åker vänster in till trähyddan efter bron.

VINN

Laja loss i...

Asterix Mega Madness

TÄVLA OCH VINN SPEL, ÄRA OCH BERÖMMELSE

I denna demo får du ta dig an två av de totalt elva utmaningarna som du stöter på i fullversionen av spelet. I Catapult Chase så väljer du att spela som antingen Asterix, Obelix, Cacofonix eller Mrs Geriatrix och det hela går ut på att ta sig runt en lerig bana där du ska kasta stenar på motståndarna. I Food Feast så vinner den girigaste gallen. Välj mellan de redan uppräknade karaktärerna och tryck in rätt knapp vid just rätt tidpunkt för att få så mycket mat som möjligt. För att göra det lite mer spännande så kan man sno de andras mat, slå till motståndarna eller kasta saker omkring sig.

KONTROLLER

Catapult Chase
↑←→↑ Gå
⊗ Släpp ner
Ⓑ Ladda/skjut
Food Feast
↑←→↑ Ät
⊗ Försvara/kasta
Ⓑ Stjäl

UTMANINGEN Visa vad du går för!

UTMANINGEN
Skrapa ihop så många poäng som möjligt i Catapult Chase.

BEVISET
Ta ett fotografi på dina poäng. Se sidan 71 för detaljer om detta.

PRISET
Ett exemplar av spelet.

INFO GENRE: Partyspel UTGIVARE: Infogrames RELEASEDATUM: Sommar MER INFO: Får du på sidan 12 eftersom vi har provspelat spelet.

VRÅLÅK!
Du har två varv på dig att se vad din Honda Accord går för, så ge järnet.

KRASCH!
Forden i det andra loppet har lite känslig styrning vilket du snart märker.

RÖJ!
Det här spelet är inget för varken fegisar eller artiga personer. Vinn eller försvinn!

Ta hem segern i... TOCA 2

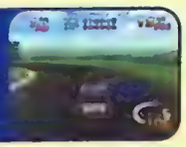
TÄVLA OCH VINN SPEL, ÄRA OCH BERÖMMELSE

TOCA 2 ger dig chansen att tävla i två av de race som finns i fullversionen av spelet. Du sätter dig bakom ratten i en Honda Accord Touring Car i det första racet, och tar sedan plats i en Formula Ford Van Dieman inför det andra loppet. Loppen består av två varv vardera och det gäller verkligen att ha is i magen om man ska lyckas kamma hem segern.

I det "riktiga" spelet får vi se hela säsongens bilar och förare plus en massa andra bilar att tampas med. Om du och dina vänner känner för att tävla mot varandra så är det bara att göra det i multiplayerläget. *TOCA 2* är alla bilspelsfantasters favorit

TIPS

■ Flytta de andra ur vägen
Kanske lite fuskigt och riskabelt eftersom det kan gå mycket mycket fel. Nävel, om du lägger dig alldeles intill en motständarbil och puttar lite bestämt mot sidan eller baken på dem, så flyttar de sig, om är något våldsamt och vägen är fri.



HÅLL KOLL PÅ DETALJERNA

Så bemästrar du Silverstones hårnålskurvor

När ljuset blir grönt så är det bara att trampa gasen i botten. Lägg dig så nära vägrenen som du bara kan och kör förbi de andra bilarna. Håll dig på banan genom den första kurvan.

De flesta kurvorna kan du ta dig igenom utan att sakta ner bilen nämnvärt. Närma dig kurvan från den motsatta sidan av banan och närma dig "rätt" sida av banan halvvägs genom kurvan.

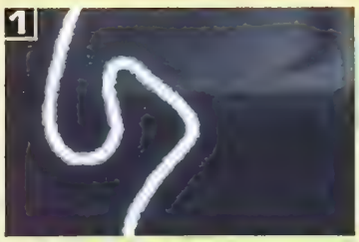
Mot slutet blir kurvorna snävare och kräver mer av dig som förare. I den kurva som visas här ovan, gör man bäst i att sakta ner en aning precis innan kurvan och accelerera först när du har svängt färdigt.

KONTROLLER

- ↑←→↑ Riktning
- ⊗ Gasa
- ⊡ Bromsa
- △ Ändra kameravy
- ▶ Pausa spelet

TIPS & TRICKS

OM DU HAR PROBLEM MED EN LURIG HÅRNÅLSKURVA, SÅ KAN VI HJÄLPA DIG. FEGA INTE, UTAN GE DET NÅGRA FÖRSÖK INNAN DU "FUSKAR" OCH LÄSER VÅRA TIPS.


1

2

3

4

Det är alltför lätt att krascha in i vägrenen i de snäva hårnålskurvorna (1), vilket du antagligen redan har märkt om du läser det här. För att komma igenom den säkert, så ska du sakta ner i god tid (2) och gör en skarp sväng in mot kurvan precis innan du kommer fram till den (3). Efter att du har rätat upp bilen igen, så kan du accelerera igen, och du borde nu lyckas hålla dig kvar på banan och inte åka ut i gräset.

UTMANINGEN Visa vad du går för!

UTMANINGEN
Se till att vinna båda loppen på demon.

BEVISET
Skicka in bilder på resultaten från loppen när "Player One" är markerad högst upp.

PRISET
Ett exemplar av spelet.

INFO GENRE: Bilspel UTGIVARE: Codemasters RELEASEDATUM: December 1998 BETYG: 9/10 i PSM 13 OM DU GILLAR GENREN: TOCA World Touring Cars [illegible] i PSM 34 är ett bra alternativ för dig som gillar spelet.

Videogalleriet

TA EN TITT PÅ MORGONSDAGENS SPEL

ISS Pro Evolution 2

- **UTGIVARE:** Konami
- **GENRE:** Fotbollsspel
- **DEMOTYP:** Video

Om du inte redan har det här spelet så är det så dags att du skaffar det snarast möjligt. Under de kommande månaderna kommer vi att rikta ögonen mot *ISS*-serien, så håll ögonen öppna framöver.

The Simpsons Wrestling

- **UTGIVARE:** Fox Interactive
- **GENRE:** Wrestling
- **DEMOTYP:** Video

Det bästa av USA får vi här i form av ett vansinnigt roligt spel som roar gammal som ung med sina tokroliga karaktärer och deras specialattacker som inte är av denna världen. Karaktärerna har samma röster som i TV-serien så det känns som att spela i serien. Typ.

Mort The Chicken

- **UTGIVARE:** JDD
- **GENRE:** Plattformsspel
- **DEMOTYP:** Video

Mort är en känd TV-tupp som tappar bort en hel publik bestående av hönor. Mort ser ingen annan utväg än att leta upp pullorna som har försvunnit, och det är här som spelaren kommer in i leken. 16 banor finns att utforska.

NÄSTA MÅNADS DEMOSKIVA

- *ISS PRO EVOLUTION* (Spelbar)
- *MAT HOFFMAN'S PRO BMX* (Spelbar)
- *TOY STORY RACER* (Spelbar)
- *SPEED FREAKS* (Spelbar)
- *LEGO ISLAND 2* (Spelbar)
- *WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER* (Spelbar)
- *FORMULA 1 '99* (Spelbar)
- *DAVE MIRRA BMX REMIX* (Video)

(Med reservation för eventuella ändringar)

HYPE Nyheter från hela världen

NYHETSBREV Direkt hem i din e-postlåda

FORUM Diskutera och debattera

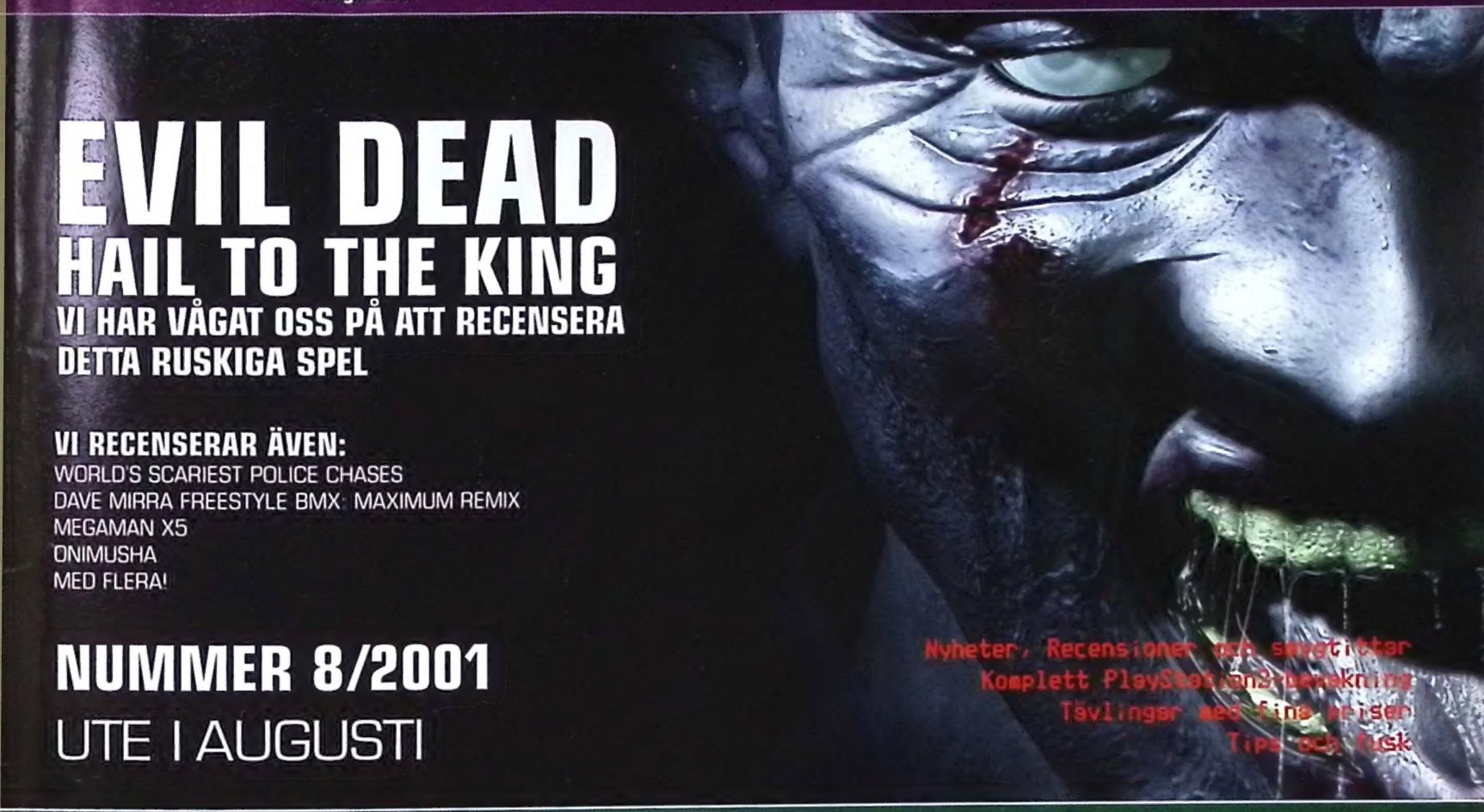
SPELGUIDE 724 konsolspel betygsatta

ONLINE Tips och länkar till världens bästa spelsiter

http://www.SuperPLAY.net

SVENSKA PlayStation Magasinet

NUMMER 45



EVIL DEAD
HAIL TO THE KING
VI HAR VÅGAT OSS PÅ ATT RECENSERA DETTA RUSKIGA SPEL

VI RECENSERAR ÄVEN:
WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX: MAXIMUM REMIX
MEGAMAN X5
ONIMUSHA
MED FLERA!

NUMMER 8/2001
UTE I AUGUSTI

Nyheter, Recensioner och smygtittar
Komplett PlayStation2-genomgång
Tävlingar med fina priser
Tips och fusk

VINN TRE FAVORITSPEL

Bäste läsare, vi behöver din hjälp för att kunna göra PlayStation-Magasinet till en ännu bättre tidning. Allt du behöver göra för att påverka och hjälpa oss är att svara på samtliga följande frågor, fylla i dina personuppgifter och skicka sidan till: 'Läsarundersökning', PlayStation-Magasinet, 112 85 Stockholm. Du kan också skicka svaren via e-post till psm@medstroms.se. Det räcker då att du skriver numren på frågorna och bokstäverna som motsvarar dina svar (till exempel 1d, 2a, 3adf). Som tack för hjälpen lottar vi ut 3 valfria PlayStationsspel till en lycklig vinnare och 25 helårsprenumerationer som tröstpris (om du redan är prenumerant förlänger vi ditt abonnemang). Vi vill ha dina svar senast den 9 augusti

1. Vilken del av tidningen är viktigast?
a CD-skivan
b Förhandstittarna
c Artiklarna
d Recensionerna
e Tipsen
f Annat: _____
Välj ett alternativ.

2. Hur ofta köper du tidningen ?
a Prenumererar
b Köper alltid (12 nr/år)
c Köper oftast (6 – 11 nr/år)
d Köper ibland (1 – 5 nr/år)
Välj ett alternativ.

3. Vilka konsoler/datorer äger du och köper nya spel till?
a PlayStation
b PlayStation2
c Nintendo 64
d Dreamcast
e Game Boy / Game Boy Color
f GameBoy Advance
f PC
g Macintosh
Välj ett eller flera alternativ.

4. Vad tycker du om tidningens utseende?
a Perfekt
b Godkänt
c Tråkigt
Välj ett alternativ.

5. Vilken av dessa konsoler planerar du att köpa?
a PlayStation2
b Microsoft Xbox
c Nintendo GameCube
d Game Boy Advance
Välj ett eller flera alternativ. Fyll ej i om du inte planerar att köpa någon ny konsol.

6. Om du inte är prenumerant, vad är det i första hand som får dig att välja PlayStation-Magasinet i affären?
a Omslagsbilden
b Omslagsrubrikerna
c Månadens recensioner
d Innehållet på CD-skivan
Välj ett alternativ.

7. Vad tycker du om tidningens texter?
a Perfekta
b Godkända
c Tråkiga
d Svårlästa
Välj ett alternativ.

8. Hur mycket pengar lägger du ut på spel varje år? (spel, konsoler, tidningar etc.)
a 0 – 1 000 kr
b 1 000 – 3 000 kr
c 3 000 – 5 000 kr
d 5 000 – 7 000 kr
e 7 000 – 10 000 kr
f Över 10 000 kr
Välj ett alternativ.

9. Vad tycker du om PlayStation-Magasinets pris i förhållande till innehållet i tidningen?
a Jag betalar hellre mindre för en tidning utan CD
b Jag skulle inte köpa tidningen utan CD
c Jag vill ha med CD:n även om tidning en skulle bli dyrare
d Jag vill ha med CD:n och skulle prenumerera till nuvarande pris (599:- för 12 nr). Välj ett alternativ.

11. Vad skulle du vilja läsa mer om i PlayStation-Magasinet?
_____
_____
_____
_____
_____

10. Vilka andra speltidningar läser du och hur mycket?

Tidning	Köper ibland	Oftast	Alltid	Prenumererar
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐

Namn: _____
Gatuadress: _____
Postnummer: _____ Ort: _____
Ålder: _____
Kön: _____
Epost: _____
Tel: _____

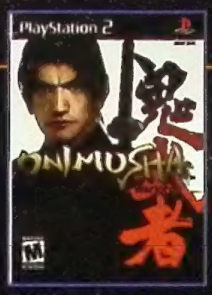
HEMLEVERANS INOM 24 TIMMAR • 2 ÅRS GARANTI

PlayStation 2

Gran Turismo 3
[Racing]

Äntligen! Snart kommer världens bästa bilspel till PlayStation2.

Ord.pris 599:- **Gameplay pris 529:-**



Onimusha Warlords
[Action/Äventyr]

Äntligen ett riktigt bra samurai-äventyr. Rekommenderas varmt

Ord.pris 579:- **Gameplay pris 529:-**

Crazy Taxi
[Racing]

Det galnaste bilspelet till PS2 är äntligen här!

Ord.pris 599:- **Gameplay pris 549:-**

Red Faction
[Action]

En first-person-shooter som tar actionspelen till nya höjder.

Ord.pris 599:- **Gameplay pris 529:-**

Operation Winback
[Action]

Anta rollen som en undercover agent och slå ut terroristerna.

Ord.pris 579:- **Gameplay pris 529:-**

18 Wheeler
[Racing]

Som Crazy Taxi fast med långtradare. Bli kung på vägen!

Ord.pris 599:- **Gameplay pris 549:-**

Unreal Tournament
[Action]

Ett av de snabbaste och häftigaste multiplayerspelen.

Ord.pris 599:- **Gameplay pris 529:-**

Zone of the Enders
[Action]

Från skaparen av Metal G S. Ett robotspel som får pulsen att öka!

Ord.pris 579:- **Gameplay pris 529:-**

Escape from Monkey Island
[Äventyr]

Lucas Arts äntligen till din PS2:a i detta storslagna äventyr.

Ord.pris 599:- **Gameplay pris 549:-**

Rumble Racing
[Racing]

Snabba krökar i vilda fordon! Ett annorlunda racingspel från EA.

Ord.pris 599:- **Gameplay pris 529:-**

Seven Blades
[Action]

Rökridåer och kaststjärnor! Lev ut dina dolda ninja drömmar.

Ord.pris 579:- **Gameplay pris 529:-**

NBA Street
[Sport]

Supersnabb basket på skoj. White men can jump!

Ord.pris 599:- **Gameplay pris 529:-**

Extermination
[Action]

Extrem action i sydpolen. Vad mer kan man begära!?!

Ord.pris 599:- **Gameplay pris 529:-**

Summoner
[Rollspel]

Äntligen ett bra rollspel till Playstation 2

Ord.pris 599:- **Gameplay pris 529:-**

Bara PS2 bas:
4295:-

PlayStation2 "Startpaket"

- **PlayStation2 Basenhet** *(innehållande handkontroll HK Dual Shock2, Strömsladd & AV-kabel)*
- **Valfritt PS2 spel ur vårt sortiment**
- **1 extra handkontroll, Analogue Contr.Plus (Joytech)**
- **Minneskort 8 MB (Sony)**
- **Super RGB Kabel**

Endast 4995:-

Ordinarie pris ca: 5.741 kr

Besök vår hemsida www.gameplay.se

Beställ på www.gameplay.se eller ring 054-222 000

Digimon World
[Strategi]
Föd upp och träna dina monster inför de kommande kamperna.
Ord.pris 449:- Gameplay pris **399:-**

Harvest Moon
[Simulator]
Att vara bonde har aldrig varit så här kul. Garanterat ingen galen ko!
Ord.pris 299:- Gameplay pris **249:-**

Alone in the Dark 4
[Äventyr]
Dags att återvända till Shadow Island om du törs!
Ord.pris 479:- Gameplay pris **429:-**

Formula 1 2001 (Sony)
[Racing]
Det absolut bästa Formel 1 spelet till din PS One.
Ord.pris 499:- Gameplay pris **449:-**

Black & White
[Strategi]
Ett gudomligt spel med oanade möjligheter. Ond eller god, välj själv.
Ord.pris 429:- Gameplay pris **349:-**

Matt Hoffman BMX
[Sport]
Ta chansen att cykla som en av världens bästa BMX-åkare.
Ord.pris 479:- Gameplay pris **429:-**

Evil Dead: Hail To The King
[Action]
Har du sett kultfilmerna så vet du vad det handlar om. Mosa monster.
Ord.pris 479:- Gameplay pris **429:-**

Breath of Fire 4
[Rollspel]
Det senaste spelet i en fantastisk rpg-serie med miljontals fans världen över.
Ord.pris 299:- Gameplay pris **249:-**

Megaman Legends 2
[Arkad/Action]
Klassisk arkadaction med rpg-inslag och kluriga problem att lösa.
Ord.pris 299:- Gameplay pris **249:-**

Megaman X5
[Plattform/Shot em up]
Nu används för 1:a gången ett tidsbaserat spelsystem.
Ord.pris 299:- Gameplay pris **249:-**

Skies of Arcadia
[Äventyr]
Rollspelet som Dreamcastägare väntat på. Ett mästerverk!
Ord.pris 529:- Gameplay pris **459:-**

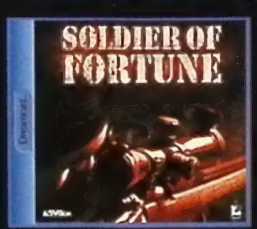
Half Life
[Action] Juni
Ett mycket efterlängtat spel. Ta reda på varför du också. Brilliant!
Ord.pris 529:- Gameplay pris **459:-**

18 Wheeler Amer. Pro Trucker
[Racing]
Kanonkul racingspel där du agerar lastbilschaffis. Suveränt!
Ord.pris 529:- Gameplay pris **459:-**

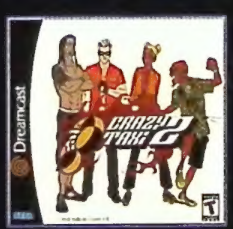
Daytona USA
[Racing]
Äntligen är Daytona USA tillbaka. Snabbt och snyggt, vad mer behövs?
Ord.pris 529:- Gameplay pris **459:-**

Excitebike 64
[Racing]
Kanonkul racingspel med massor hemlisar. Måste spelas!
Ord.pris 629:- Gameplay pris **579:-**

Sonic Adventure 2
[Action]
Sonic återvänder till Dreamcast i detta mycket underhållande äventyr.
Ord.pris 499:- Gameplay pris **429:-**



Soldier of Fortune
[Action]
Shot em up-spel som har varit mycket omtalat till PC.
Ord.pris 499:- Gameplay pris **419:-**



Crazy Taxi 2
[Racing]
Ett av de galnaste bilspelen får nu en värdig uppföljare.
Ord.pris 499:- Gameplay pris **429:-**

Confidential Mission
[Action]
Snyggt och snabbt pistolspel från skaparna av Crazy Taxi. 1-2 spelare.
Ord.pris 529:- Gameplay pris **459:-**

Så här beställer du:
Personlig ordermottagning vardagar mellan 10-18 på tel: 054-222 000
Övrig tid:
Fax: 054-222 022
Internet:
www.gameplay.se

Köpinformation
Frakt tillkommer med mellan 68 till 99 kr per sändning. Detta beroende på leveranssätt. Samtliga spel i denna annons är nya och har 2 års garanti. Samtliga priser är inkl.moms. Vi förbehåller rätten för ev prisjusteringar samt feltryck. Outlösta paket debiteras beställaren med 200 kr. Ett paket ligger på posten max 14 dagar innan det skickas i retur. Vi reserverar oss för slutförsäljning, felaktiga uppgifter och allt annat som ligger utanför bolagets kontroll.

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

GAME BOY ADVANCE
Console quality gaming anywhere.
Nintendo®
GAMING 24:7
www.nintendo-se.com